MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - 32 X - SATURN

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

DRAGON BALL Z

EN POSTER GEANT 420 X 580

EXCLUSIF !

TOY STORY

Le nouveau chef-d'œuvre de Walt Disney
Le film, le jeu, le test (MD)

Sega Rally, Virtua Fighter II

Les bolides de la Saturn enfin en test

DRAGON BALL Z

La meilleure version est sur Saturn

8 pages de test

LES SOLUCES :

Panzer Dragoon (SATURN)

Comix Zone (MEGADRIVE)

T 4702 - 46 - 32,00 F

32 FF • N°46 • JANVIER 1996 • BELGIQUE : 210 FB • LUXEMBOURG : 210 FL • SUISSE : 10 FS • CANADA 8 $ (Can)

LA RÉVOLUTION EST EN MARCHE

RIEN NE SERA PLUS COMME AVANT !

EN VENTE ACTUELLEMENT CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

sommaire

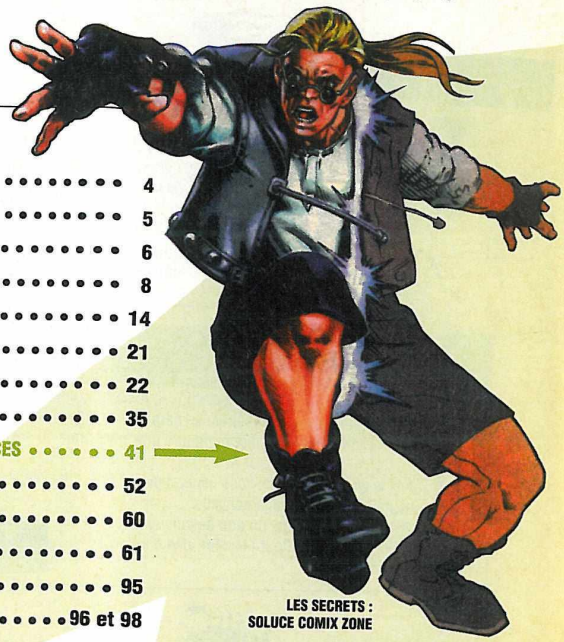
MEGA FORCE N° 46 - JANVIER 1996

Les numéros de Janvier sont en général nettement moins fournis que ceux de la fin de l'année. Pourquoi ? Tout simplement parce que les éditeurs préfèrent vendre leurs produits pendant les Fêtes (et donc, un peu avant), profitant d'une période où les cadeaux sont nombreux et les achats en jeux importants. Conclusion : janvier est habituellement un mois "creux". Cette année, avec l'arrivée de la Saturn, c'est loin d'être le cas. J'en veux pour preuve des titres comme Sega Rally, Virtua Fighter II, X-Men Children Of The Atom ou encore Street Fighter Alpha. Eh oui, janvier 1996 est un mois riche, un mois ultra super riche qui nous fait découvrir la plus belle simulation de conduite automobile de tous les temps, j'ai nommé Sega Rally. Les mots me manquent pour qualifier cette réalisation ! Quand je pense qu'il n'y a que six mois, à peine, que la Saturn est arrivée en France, je n'ai qu'une seule envie : découvrir les prochains titres de la marque pour m'éclater, m'exploser encore plus ! Comble du bonheur : la Saturn n'est pas seule, la Megadrive s'éclate tout autant avec Toy Story dont Mega Force vous révèle le test en exclusivité. Nous sommes en effet allés chercher ce titre aux États-Unis, où le dernier film de Disney fait un réel tabac. Toy Story est, sur la 16 bits de Sega, le premier jeu à utiliser un nouveau système d'animation et de graphismes. Entièrement réalisé sur des grosses stations de travail "Silicon Graphic", le résultat graphique est au-dessus de nos espérances. Voilà, voilà, je vous souhaite donc une bonne lecture et par la même occasion, une bonne année 1996 qui, je vous le garantis, sera riche en bonnes surprises...

SCHMÜRZ.

le forum

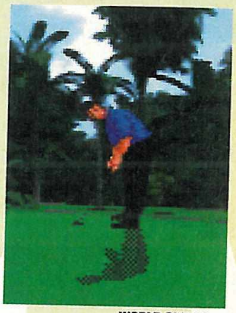
L'HOROSCOPE DE LA RÉDAC' 4
LA PAGE D'ARNOLD 5
COURRIER DES LECTEURS 6
NEWS/PREVIEWS 8
LES JEUX À VENIR 14
LES DERNIERES SORTIES 21
RUBRIQUE "MANGA" 22
BON DE COMMANDE "ACTION REPLAY" 35
LES SECRETS DE MEGA FORCE : ASTUCES ET SOLUCES 41
EN DÉTRESSE 52
BON D'ABONNEMENT 60
CAHIER SATURN FORCE 61
BON DE RÉASSORT 95
PETITES ANNONCES ..... 96 et 98



LES SECRETS : SOLUCE COMIX ZONE

les previews

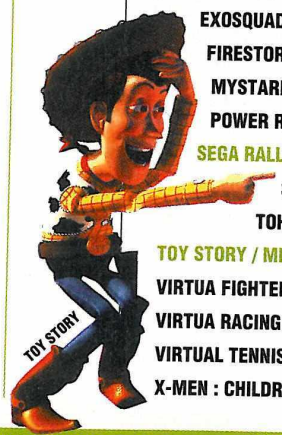
CYBERIA / SATURN 9
GARGOYLES / MD 11
NFL QUARTERBACK CLUB 96 / SATURN 18
STREET FIGHTER ALPHA / SATURN 17
WORLD CUP GOLF / SATURN 19



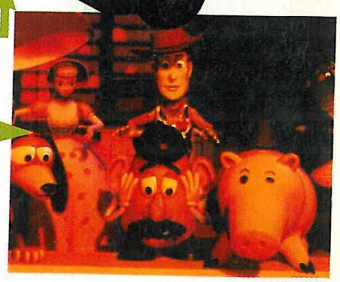
WORLD CUP GOLF

les nouveautés

ARENA / GG 40
DRAGON BALL Z / SATURN 84
EXOSQUAD / MD 34
FIRESTORM / SATURN 80
MYSTARIA REALMS OF LORE / SATURN 72
POWER RANGERS / MD 36
SEGA RALLY / SATURN 62
SONIC LABYRINTH / GG 38
TOH SHIN DEN S / SATURN 76
TOY STORY / MD 28
VIRTUA FIGHTER 2 / SATURN 68
VIRTUA RACING / SATURN 79
VIRTUAL TENNIS / SATURN 75
X-MEN : CHILDREN OF THE ATOM/ SATURN 92



SEGA RALLY



TOY STORY

• MEGA FORCE est édité par MEGAPRESS, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX •
• Adresse Courrier : 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cédex • Tél. : (1) 41 06 44 44 Fax : (1) 41 06 44 48 •
• Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef : Jean-Marc DEMOLY •
Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT • Catherine PERRONE •
Direction Artistique : Dominique DESSEIGNE • Maquette : DOM, Mireille GUÉRINEAU •
Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI, Alain MILLY • 3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Illustrations des rubriques : Alain BERTRAND, TCB •
Illustration de Couverture : Dragon Ball Z © 1995 Toeï Animation/Shoeisha Bird Studio / AB Productions • All rights reserved.• Publicité : Isabelle WEILL •
Directeur des ventes : Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • Modification et service de réassort : N° vert : 05 19 84 57 • Photogravure : PPO •
Impression : "Didier-Québecor", "La Galiote-Prenant" • Distribution : Transports Presse • Mega Force est distribué en Belgique par les A.M.P. •

Tous droits de reproduction réservés •
Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 • Ont collaboré à ce numéro : Julien MINIER, Emmanuel VILLALBA,
Michaël COIFFIER, Laurent COTILLON, Pascal HENDRICKX, Stéphane HEBERT • Correspondants permanents : au Japon : Ho UTSUMIYA (Sashimi), aux Etats-Unis :
Sébastien HAMON (Seb) • Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires • Ce numéro comporte un poster recto-verso au format 420x580 plié, piqué
au centre du magazine, recto : Dragon Ball Z © 1995 Toeï Animation/Shoeisha Bird Studio/AB Productions •

L'HOROSCOPE DE LA RÉDAC'

En ce début d'année, toute la rédaction de Mega Force est passée devant un astrologue. Certains en sont ressortis avec un grand sourire, d'autres avec un flingue à la main. Avec l'horoscope de la rédac', découvrez votre avenir !

LAUREENT

Bélier : Du 20 mars au 19 avril

AMOUR : Soyez heureux comme un gardon. Dans quelques instants, une inconnue va vous offrir des centaines de cartouches, c'est l'effet magique de "Segaminet, l'eau de Cologne made in Haneda".
SANTÉ : Oreilles cernées, yeux en trous d'épingle, narines béantes. Les caractéristiques de la Destroyenne aiguë frappent à votre porte. N'oubliez pas de fermer le verrou à double tour. Cette maladie est incurable, regardez Destroy. Par pitié, ne lui ressemblez pas.
ARGENT : Une opportunité s'offre à vous pour gagner des paquets et des paquets de thunes. Sachez la saisir au vol sans vous péter la gueule.

Balance : Du 23 sep. au 22 oct.

AMOUR : La fougue martienne vous anime. L'influence de Vénus en conflit avec Pluton vous désoriente. Le 13 est votre jour. Sortez couvert et oubliez les fatalités de MK 3, votre ami(e) s'en fout royalement.
SANTÉ : On vous avait prévenu. Vous avez chopé la crève. Rejouez à MK 3.
ARGENT : Revendez votre cartouche, elle ne vous attire que des embrouilles. La fougue martienne vous quitte. Vénus et Pluton vous affolent. Vous allez perdre un max' de pognon.

LOGAN

Taureau : Du 20 avril au 20 mai

AMOUR : Pas d'amour. Vous êtes seul et vous le resterez. Votre couleur est le noir. Et votre matière préférée, le marbre. Attendez l'année prochaine, ne serait-ce que pour dire bonjour à une personne du sexe opposé.
SANTÉ : Sans le savoir peut-être, vous venez d'éviter une crise d'épilepsie. Vivez heureux de cette bonne nouvelle.
ARGENT : Avant la fin du mois, un don devrait vous permettre d'acheter Toy Story. Pour l'instant, rien d'autre à l'horizon.

J'M DESTROY

DOM

Sagittaire : Du 22 nov. au 21 déc.

AMOUR : Vos relations ne vous oublieront pas pour votre anniversaire qui approche. Demandez-leur un abonnement à Mega Force pour vivre une formidable année 1996.
SANTÉ : Ne jouez plus à Mortal Kombat 3. Votre petit frère a volé un couteau dans la cuisine. Ne lui tournez plus le dos.
ARGENT : Courez vite chez votre marchand de journaux. Courez encore plus vite dans votre bureau de tabac, ne passez pas par la case départ. Jouez au Loto, Loto Sportif, Millionnaire, Banco, Keno, Tac-O-Tac. Claquez un max' de thunes. Aujourd'hui, vous avez une chance sur 500 000 d'emporter le pactole et une chance pareille, ça ne se rate pas !

JIMI

Cancer : Du 22 juin au 21 juillet

AMOUR : Les dés sont jetés, rien ne va plus. La roue tourne et vous donne le tournis. Vous allez prochainement gerber sur votre partenaire qui vous refilera une mandale. Vous serez désespéré, seul. Heureusement, Sonic est là pour vous réconforter.
SANTÉ : Tout va bien. Vous avez mal au ventre. Vous avez mal à la tête. Vous allez mal finir.
ARGENT : Avec de la chance, tout pourra vous sourire. Le tout est d'en avoir. Vous n'en aurez pas si vous êtes du premier décan. Ceux du second non plus.

Lion : Du 22 juillet au 22 août

AMOUR : Il va vous faire rugir de plaisir. Soyez patient tout de même. Les foudres de guerre comme vous, il n'en a pas l'habitude. Votre entourage vous aidera si vous restez poli avec lui.
SANTÉ : Vous avez un poil dans la main. Aucun chirurgien ne veut vous opérer. C'est la déprime.
ARGENT : Vous auriez dû accepter l'offre qui vous était faite de participer à l'élaboration d'une bande dessinée japonaise dans laquelle il fallait retrouver les Boules d'un certain Dragon. Il n'y avait rien de sale là-dedans. Vous vous les mordez encore...

MIMI

Vierge : Du 23 août au 22 septembre

AMOUR : Rien n'y fera. Vous êtes né vierge, vous le resterez.
SANTÉ : Étant parfaitement sain de corps et d'esprit, rien de bien grave ne vous arrivera. Conseil : n'oubliez de regarder à droite et à gauche en traversant les rues.
ARGENT : Continuez à jouer au Monopoly, vous vous améliorez. Essayez cependant de vous mettre en tête que ces thunes ne peuvent s'échanger contre des brouzoufs en vrai.

FRANCISCO

DAN BOSS

Gémeaux : Du 21 mai au 21 juin

AMOUR : Elle vient du froid. Elle est gelée. Elle a mal au ventre et parle étranger. Sachez lui ouvrir votre cœur. Elle saura vous le rendre, surtout si elle souffre de l'abdomen.
SANTÉ : Ne cherchez pas de réponses traditionnelles au mal qui vous insupporte. Dans un verre, prenez trois gouttes de sperme de crapaud lavé à l'eau chaude, deux poils de chameau roux et 10 cl d'huile de foie de morue. Buvez et crevez.
ARGENT : Une fois mort, l'argent ne sert plus à rien. Donnez ce que vous avez à une œuvre de charité : "Mega Force pour la France, 6 Bd du Général Leclerc 92110 Clichy".

STEPH'

Verseau : Du 20 janv. au 18 fév.

AMOUR : C'est la fête, le champagne va couler à flots. Les hirondelles volent et la caravane passe. C'est votre mois, foncez tête baissée (sachez tout simplement vous arrêter à temps).
SANTÉ : Après une mauvaise passe, Pluton et Jupiter entrent en corrélation. Pluton, pendant ce temps, s'acoquine avec Saturne. Titan se fâche et se casse. Uranus essaye de le rattraper, mais se gauffre contre Neptune. C'est le bordel dans les étoiles, mais pour vous, tout ira mieux.
ARGENT : La vente de rochers galactiques sera un gros business, surtout si vous avez des bouts de Saturn. Sachez profiter de votre chance.

Capricorne : Du 22 déc. au 19 janv.

AMOUR : Seul. Vous êtes tout seul. Vous naviguez dans les rues comme une âme en peine. Vous êtes une âme perdue. C'est de votre faute.
SANTÉ : Vous rêvez de Sea, de Sex et de Sun. Mais on est en hiver, vous êtes seul et à Paris. Le moral tombe aussi bas que la température extérieure.
ARGENT : Des difficultés sont attendues. Vous ne savez pas quand, mais elles arrivent. Stockez ce que vous pourrez, sardines, huile, sucre, pain, pour traverser au mieux la période creuse. Celle-ci tarde à venir. Le pain est rassis, les sardines puent, dans la cuisine.

DOUDOU

Scorpion : Du 23 oct. au 21 nov.

AMOUR : Vous n'êtes pas dans votre meilleure forme. Vous laissez tomber votre entourage qui commence à vous détester. Faites attention à ménager vos ami(e)s, ils (elles) ne resteront plus longtemps avec vous.
SANTÉ : Vous remercierez FO, la CGT, la CFTC, la FEN, les fonctionnaires et les étudiants pour la santé de fer qu'ils vous ont donnée. Les syndicats vous offrent une nouvelle paire de pompes et un vélo rose tout neuf !
ARGENT : Vous allez gagner un voyage à Las Vegas. Vous y perdrez chemises, pantalon et caleçon. Sur le chemin du retour, la douane vous arrêtera pour outrage à la pudeur. Il vous restait pourtant vos chaussettes. Sont vaches, les douaniers, putain !

L'AMI BIDASSE

MANU

POISSON : Du 19 février au 19 mars

AMOUR : Plus branché sur votre console que sur le sexe opposé. Vous n'intéressez encore personne. Dommage...
SANTÉ : À part le panaris qui grossit, l'estomac qui vous tracasse, l'aiguille oubliée par le chirurgien et la migraine qui vous paralyse, tout va pour le mieux. Mais attention, ne sentez-vous pas une douleur dans le bas du dos ?...
ARGENT : Vos soins chirurgicaux divers et variés vous coûtent la peau du cul. Sachez faire des économies et souffrir en silence.

la page d'ARNOLD

Bon, patati et patata, vous connaissez maintenant le refrain. Vous savez tous qu'Arnold sévit sur Fun Radio chaque jour de la semaine entre 16h et 18h45, et que vous pouvez nous retrouver avec lui chaque mercredi à 17h45 pour les cyber news, afin de répondre à vos questions au 05.70.50.00. Vous saviez déjà tout cela, mais saviez-vous qu'Arnold est le futur Pierre Tchernia que nous attendons tous ?

Bonjour !

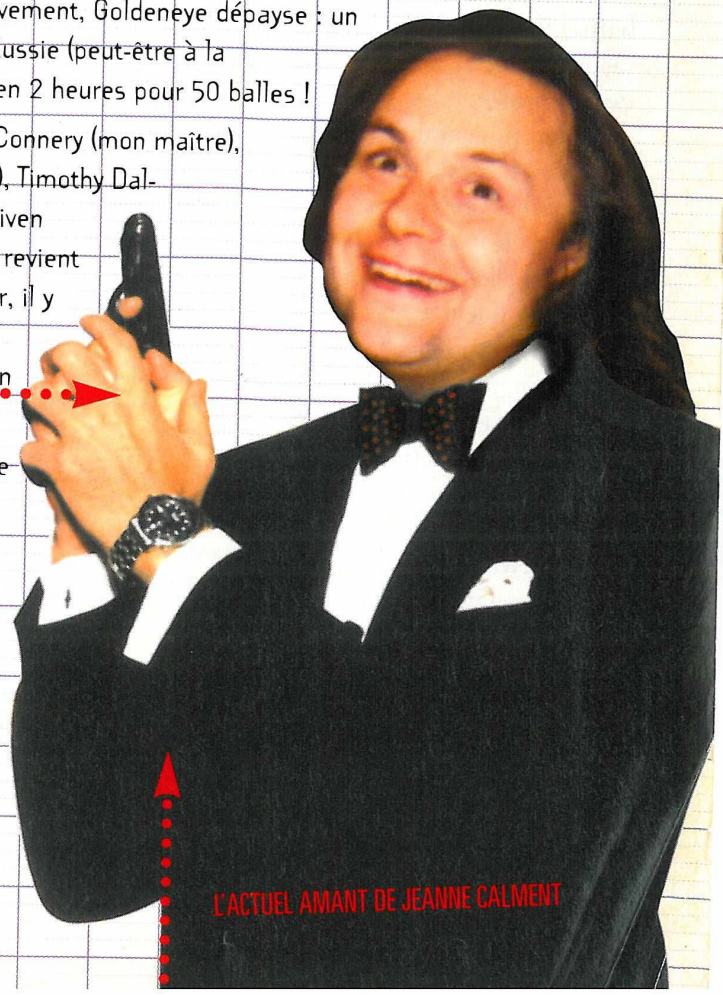
OK, je sais, vous vous dites :

"Mais qu'est-ce qui lui prend de parler ciné au lieu de jeux vidéo ? On lui a amputé les doigts ?"... Je vous rassure, mes doigts sont toujours là (mon nez en sait quelque chose !). Je me suis simplement dit que la sortie d'un nouveau James Bond, après pratiquement trois ans d'absence, valait le détour. Goldeneye est donc arrivé sur vos écrans, et la question qui est sur toutes les lèvres (même celles siliconées d'Ophélie Winter) est la suivante : est-ce que ça vaut le coup ?

La réponse est oui, définitivement. D'une part, parce que le film est bien "bourrin", avec tout ce qu'il faut de cascades en hélico, en avion, en train, bref, tous ces moyens de transport dont nous ne pouvions apprécier les joies grâce à nos "amis" manifestants ces derniers temps. Il est vrai que ce film arrive à point nommé pour nous tirer (attention au dérapage, Arnold !) de la morosité ambiante (ouf ! j'ai résisté à la tentation humour pipi-caca !). Car effectivement, Goldeneye dépayse : un coup à Monaco, un autre dans des îles des Caraïbes, un autre aussi en Russie (peut-être à la demande de Robert Hue). C'est plutôt cool de voyager autour du monde en 2 heures pour 50 balles !

Et pour couronner le tout, on a droit à un nouvel agent 007. Après Sean Connery (mon maître), George Lazenby (qui ?), Roger Moore (l'actuel amant de Jeanne Calment), Timothy Dalton (aussi inexistant que le cerveau de ma belle-mère) ou encore David Niven (dans Casino Royal, une parodie), c'est maintenant à Pierce Brosnan que revient le permis de tuer. Faut dire qu'il s'en sort pas si mal, le bougre ! C'est sûr, il y en a certaines qui vont décrocher les posters de Take That, pour ceux du célèbre agent britannique. C'est clair, il est beau gosse, mais imaginez un moment qu'ils aient pris Roger Hanin pour le rôle !?

Côté gadgets, par contre, on ne s'est pas foulé : exit la belle Austin, pour une BMW décapotable mauve, d'une discrétion absolue pour un agent secret ! Cela dit, Bond se rattrape avec une ceinture ou un stylo à en faire pâlir de jalousie Mc Gyver. Et côté "James Bond Girl", alors ? Tout va bien, Bond a une réputation à tenir et il la tient (et pas que sa réputation, d'ailleurs !). À ce sujet, ne pas louper une scène de séduction musclée dans un sauna... Goldeneye est donc un film d'action de très bonne facture, à condition d'en apprécier le genre, et si tel est le cas, vous passerez un bon moment.



L'ACTUEL AMANT DE JEANNE CALMENT

le courrier

Chères lectrices et chers lecteurs, c'est le ventre lourd que je vous salue. Ce début d'année, je ne vous le cache pas, est placé sous le signe de l'indigestion. Rassurez-vous, pas une indigestion de jeux, que j'apprécie toujours autant, mais de chocolats. Oui, je me confesse, je me suis baffré. Résultat : un régime sévère et un dégoût profond des chocolats pour toute l'année. Mais cela ne m'empêchera pas de me dévouer à la traditionnelle cérémonie des vœux, que je vous présente de tout cœur. Que l'année 96 soit celle de tous vos records sur Sega Rally, de toutes vos réussites dans tous les domaines et patati et patata. Avant de vous passer le relais, je vous rappelle que vous pouvez vous taper la discussion avec moi sur le 3615 MEGAFORCE. Voilà qui est dit. Zou, c'est à vous !

SCHMÜRZ

Ouvrons le bal avec Maxence, de Tourcoing. Pfff... Tout le monde sait qu'une tour n'a pas de coins !

SALUT LE SCHMÜRZ,

Je suis Segamaniaque depuis... 5... 6... très longtemps ! Je m'appelle Maxence, je viens de Tourcoing dans le Nord, j'ai 14 ans, un chien, un lapin, un frère, un perroquet, des pantoufles bien fourrées et un peignoir. Et à propos de mon frère, il a 12 ans et pas de pantoufles fourrées. Sérieusement, j'ai flashé sur la Saturn mais je n'ai pas assez de thunes (Jean de la Fontaine). Eh ! J'ai écrit Saturn sans "e", petit scarabée. Je me pose beaucoup de questions sur la Saturn. En voici quelques-unes (toujours Jean de la Fontaine)...

Si jamais tu as un stock de pantoufles usagées, envoie-les à Logan. Il en use beaucoup de paires, et à force, ça coûte bonbon.

1) Pour les films fonctionnant avec la carte MPEG, tu as dis que l'image serait moins bonne. Un peu moins bonne, ou beaucoup moins bonne ?

Un peu moins bonne. En fait, c'est le résultat de la compression/décompression de l'image numérisée. Mais cela ne se voit qu'en certaines occasions. Par exemple, lorsque l'image est très sombre et assez peu nuancée, tu verras un peu les pixels. Mais rassure-toi, la qualité est la même que pour un CDI. Les films sont donc de bonne qualité.

2) Toujours avec la carte MPEG, y-aura-t-il des ralentissements quelquefois dans le film ?

Absolument pas ! La compression / décompression se fait en temps réel. Mais si tu veux en savoir plus, tu peux te référer au brillant hors-série "Sega Saturn" (dispo en kiosques) dans lequel tu trouveras tous les détails, y compris une liste des films et concerts disponibles.

3) Est-ce que cette carte pourrait servir pour jouer avec certains jeux, qui seraient donc plus puissants ?

Plus "puissants", non. Par contre, il serait cool que les démos d'intro des jeux profitent des possibilités de la carte MPEG, et souffrent ainsi moins de la compression. Mais pour l'instant, cela n'est pas le cas.

4) À ton avis, est-ce que ça vaut le coup de mettre 1200 F et que peut-on faire à part lire des films ?

Mais mater des concerts, bien sûr ! Cette carte ne fonctionne qu'avec les CD-Vidéo de format 12 cm, mais je crois quand même qu'elle en vaut le coup. Quand on sait qu'un lecteur de laser-disc coûte deux fois plus cher, c'est un investissement rentable. En plus, tu trouves les films absolument partout.

5) Pourquoi certains éditeurs sortent-ils sur Saturn des jeux de qualité Mega-CD avec seulement une petite amélioration graphique, comme Thunder Storm & Road Blaster, vu dans le Megaforce n°44 ?

La raison en est toute simple : l'appât du gain. C'est par exemple ce qui pousse Ecseco Development à sortir les deux titres que tu as cités sur un seul CD. Si ça marche, c'est du fric facile. Je ne suis pas contre une compil' de vieux jeux sur un CD. Au contraire, j'en retrouverais certains avec plaisir. Mais il y a des limites dans l'arnaque à ne pas franchir. Race Drivin' de Time Warner Interactive en est un exemple.

6) J'ai vu dans un catalogue que la PlayStation et la Saturn étaient mille fois plus puissantes que la Megadrive, est-ce vrai ?

Ouais, ça, c'est l'argument commercial à deux francs... Même si, à peu de choses près, c'est ça.

C'est la première fois que je t'écris, j'espère que tu passeras ma lettre, car j'ai encore pas mal de questions en réserve. Salut Schmürz et vive Sega !

Surtout, n'oublie pas les pantoufles fourrées pour Logan, il nous ferait une maladie d'avoir raté pareille occasion...

MORCEAUX CHOISIS...

Je voudrais savoir si, pour jouer à deux avec le câble Gear to Gear, il faut avoir un jeu pour chaque Game Gear (ouah, l'arnaque) ? Emeric.

Malheureusement, il faut bien deux jeux pour jouer en Gear to Gear, c'est-à-dire pour jouer avec deux Game Gear reliées.

Bon, le suivant, il va bien m'énerver, avec ses scores. c'est Christophe, et il m'agace.

SALUT MON SCHMÜRZ BLEU,

Je m'appelle Christophe, et je t'écris pour plusieurs raisons.

1) D'abord, à quand les sorties de Sega Rally et Indy 500 sur Saturn, et lequel sera le mieux ?

Sega Rally sortira dans les prochains jours, aux environs du 15 janvier. Quant à Indy 500, aucune idée. Il est probable que les membres de Sega aient commencé leurs travaux, mais il est largement trop tôt pour avancer une date. Concernant mon opinion, je me fierai à mon impression sur les jeux d'arcade. Sega Rally me plaît davantage en arcade. Je suppose donc qu'il en sera de même sur Saturn... On verra...

2) Dans le numéro 44, un lecteur parlait de copier les jeux Saturn avec un graveur, mais kézako un graveur ?

C'est un truc qui t'envoie dare-dare à la Santé si tu copies des trucs sans autorisation. En fait, un graveur est un "enregistreur" de CD, ce qui permet donc de les copier.

3) Je me demande pourquoi, dans le dossier sur Daytona USA, tu as eu besoin de jurer sur la tête de ton abruti de chat qui ne pense qu'à bouffer des croquettes, car je les bats, vos scores (moi, je te le jure sur la tête de mon abruti de frère). Par contre, j'ai des doutes sur les vôtres, car pour le ranking du 2ème niveau, en 5ème, il y a écrit "AL1", alors qu'on ne peut pas inscrire de chiffres. Bravo pour le trucage.

Merci, d'autant plus que c'était du vite fait. On a grugé sur le nom pour qu'AL1 puisse garder son pseudo. Écrire Alain, ç'aurait été nul. Alors on a fait un trucage. Mais les scores, je te jure sur la tête de mon abruti de chat qui ne pense qu'à bouffer des croquettes, qu'ils sont vrais. S'ils avaient été truqués, on aurait mis des scores qui tuent, pas ceux-là. Qu'est-ce que tu veux, on est mauvais...

4) Dernière question, c'est promis. À Daytona, j'ai les chevaux, mais j'aimerais avoir le code, si code il y a, pour les avoir dès le début sans faire toutes les courses. Allez, à plus et merci.

Oui, il est tout frais, et il est dans les astuces de ce mois.

des lecteurs

BIEN LE BONJOUR, MISTER SCHMÜRZ,

J'aime bien aller voir ma (jolie) libraire tous les débuts de mois pour acheter Mega Force. Ainsi, je peux en profiter pour lui murmurer quelques mots doux en lui tendant un billet de 50 balles, et elle me rend la monnaie avec un sourire amusé. Mais là n'est pas l'objet de ma lettre. Cependant, tu comprendras pourquoi je ne tiens pas à m'abonner... Voici, exclusivement pour toi, mon petit lot de questions :

1) Dans le numéro de novembre, je découvre stupéfait une publicité de Nultendo pour son machin nommé Ultra 64. Si ça continue ainsi, on va retrouver dans les prochains mois des réclames pour Sony. Franchement, Schmürz, as-tu des problèmes financiers pour avoir publié cette pub que je trouve d'un humour douteux ?
Ça vous travaille, ça, n'est-ce pas ? Tout annonceur a le droit de passer de la pub où bon lui semble, et nous ne dérogeons pas à cette règle. Nous n'avons pas "vendu notre âme au diable" ! Mais cette pub est le fruit de la concurrence. Certes, cela vous fait peut-être drôle, mais n'oubliez pas que c'est cette même concurrence qui a fait baisser le prix de la Saturn. Alors... En plus, cette pub, comme je l'ai déjà expliqué, montre bien la frousse de Nintendo devant le retard de sa console et le succès actuel des 32 bits.

2) À ce propos, quelle console 32 bits se vend le mieux actuellement en France ?
Jusqu'à présent, c'est la bécane de Sony qui s'est le mieux vendue, pour une raison toute simple : son prix. Mais depuis sa baisse, la Saturn, maintenant devenue moins onéreuse, a très largement repris du poil de la bête.

3) On dit toujours qu'il faut jouer modérément à la console. Quel est, pour toi, le nombre maximum d'heures par semaine consacrées aux jeux vidéo qu'il ne faut pas dépasser ?
Scratch... Scratch... (bruit d'un Schmürz qui se gratte le crâne). Ben... tout dépend des conditions dans lesquelles tu joues. Déjà, il vaut mieux éviter le plan de la pièce noire. Ça amplifie le rayonnement de la téloche, ce qui n'est vraiment pas souhaitable. Autre conseil : évite de jouer 19 heures de suite, c'est pas bon pour les yeux, surtout si tu as le nez collé à l'écran ("respectez vos distances" !). Quant au nombre d'heures par semaine, les jeux vidéo ne doivent pas t'empêcher de faire d'autres choses, et c'est à toi d'organiser ton temps. Sans oublier le bahut... Le maximum conseillé par les médecins est de deux heures par jour. Fais le calcul, et tu obtiens 14 heures par semaine.

4) Tout le monde a des idoles. Certaines sont folles d'un certain Patriiick. Moi, ça serait plutôt Soniiiic. À la télé, il y a la pub pour "Sonic Compilation", qui comprend les jeux Sonic 1, 2 et Dr Robotnik. Pourtant, on voit dans la pub des extraits de Sonic 3. Tu ne trouves pas que ça fait un peu publicité mensongère ?
Moi, je ne l'ai pas vue. Mais vraiment, et en toute objectivité, ça m'étonne que Sega ait fait une chose pareille. Ils savent que c'est source d'ennuis, et avec leur expérience, ils savent ce qu'il peut en coûter. Faudra que je surveille la pub...

5) Je trouve que dans vos tests de jeux, vous ne parlez presque plus des musiques et bruitages des logiciels. Qu'en penses-tu ?
Il est vrai que l'image a pris le dessus. Ceci dit, quand dans le texte il n'est rien dit, tu peux te référer à la note. Mais lorsque c'est vraiment mauvais, ou à l'inverse très bon, on le signale toujours. On ne va quand même pas vous laisser dans le doute. Je sais bien que c'est "le sel de l'esprit", mais bon...
Avant de te laisser, donne-moi des nouvelles de Bad Brain. J'adorais sa rubrique...
À mon avis, soit il joue à la belote avec les victimes du Titanic, soit il disserte sur la vie et la mort avec un merlan au fond de l'océan. Du moins, c'est ce que je suppose...

Je félicite également Laurent, qui devrait bientôt épouser sa libraire. Tous mes vœux !

MORCEAUX CHOISIS...

J'ai entendu parler d'une Saturn 2 en cours de développement. Puis-je avoir quelques explications ? Adi, d'Athis Mons.
Halte à la rumeur ! C'est faux ! Par contre, Sega a lancé un projet de 64 bits, dénommé Eclipse (Voir : telex).
Pourquoi Sega (ou autres) invente souvent des jeux sur des acteurs, comme Waterworld sur Kevin Costner, Dragon sur Bruce Lee, etc. Et pas sur Van Damme ? Steeve, de Belgique.
Si les éditeurs font ça, c'est essentiellement parce que ce sont des personnages qui attirent les joueurs. N'imagine pas un jour voir Sim en jeu vidéo... Quant à Van Damme, moi, ça ne me dérange pas. Mais si tu l'aimes vraiment, tu le trouveras sur Saturn dans Street Fighter The Movie. Et JC VD digitalisé, ça donne...
L'Ultra 64 utilise un port cartouche. Est-ce que les jeux ne coûteront pas plus cher que ceux de la Saturn qui utilise les CD-Rom ? Jérémy.
Tu as tout deviné ! Il faudra booster les cartouches avec des chips genre Super FX, et ça, ce n'est pas donné. Ça va faire des jeux à 500 ou 600 balles. Nintendo, c'est l'arnaque !
J'adore aussi les jeux de baston comme Street Fighter II ou comme ceux de la Neo Geo. Y-en-aura-t-il sur Saturn ? Si oui, lesquels ? Anaïs
Côté baston, il y en a un paquet : Street Fighter the Movie, Tohshinden S, MK 2 et 3 dans quelque temps. Sans parler des VF 1, 2 et Remix... Si tu aimes les jeux Neo Geo, rassure-toi. King of Fighter'95 va sortir sur Saturn, et j'en suis heureux. L'accord de Sega avec SNK devrait permettre la naissance d'autres titres comme Fatal Fury. Alors, heureuse ?

Pif-paf, on enchaîne avec Cédric, 16 ans.

SALUT À TOI, GRAND SCHMÜRZ.

Je viens d'avoir 16 ans et ma Saturn par la même occasion. Je suis déjà passé par la Game Gear, et la Megadrive que j'ai revendue. Cela fait 5 mois que je m'éclate à donf, mais j'ai quelques questions.

1) J'ai essayé la Playstation chez un copain (la honte !) et j'avoue qu'elle est bien, mais comme beaucoup de mags disent : les jeux PlayStation sont très bien techniquement, mais n'ont souvent pas le fun des jeux Saturn. Surtout avec les jeux "Next Generation Saturn" comme Sega Rally ou VF 2, très bons techniquement (sic !). Quel est ton avis ?
Exactement le même ! Nous en sommes tous arrivés à la même conclusion. C'est beau, mais souvent ennuyeux. Un jeu comme Destruction Derby en est un bon exemple. Ce qui me plaît le plus, c'est que les jeux Saturn reviennent à grands pas sur un plan esthétique, et cela nous promet bien du plaisir. Quand, à l'intérêt et à la profondeur de jeu, s'ajoute la classe technique, c'est le summum.

2) Internet sur Saturn : comment ça marche ? À quel prix ?
Ça marchera par l'intermédiaire d'un modem, qui devrait être vendu aux environs de 800 F au Japon. Si tu veux tout savoir, jette un œil à notre hors-série "Sega Saturn". Nous, on vous tient au courant dès qu'on en sait plus sur sa sortie européenne.

3) J'ai un budget de 1200 F ; vaut-il mieux que j'achète VF2 plus le pad arcade plus Sega Rally, ou VF2 avec Sega Rally plus le volant ?
Si tu préfères la baston ou les jeux d'arcade, il vaut mieux que tu aies le stick arcade. Mais si tu t'éclates plus avec Sega Rally ou Daytona, je te conseille le volant. Tout dépend de tes goûts...

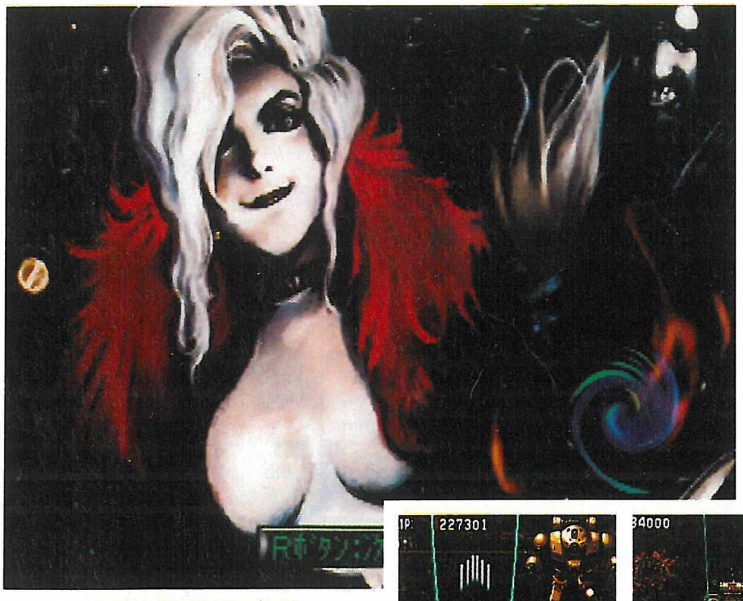
4) Serait-il possible de proposer un abonnement avec un jeu (VF2, Sega Rally ou Virtua Cop) ou un accessoire Saturn ?
Nous y pensons déjà, mais il vaut mieux attendre que plus de lecteurs aient une Saturn, sinon l'offre ne concernerait que trop peu de monde. Mais on y viendra...

Je voudrais également remercier Sega France de m'avoir envoyé un bon jeu gratos (International Victory Goal). Je te remercie d'avance et longue vie à Sega et Mega Force !
J'avoue que c'est une belle initiative qu'ils ont pris là, et nous les en félicitons.

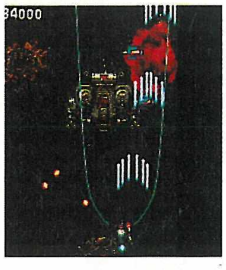
Eh oui, une année vient de s'écouler. Une année qui a vu la naissance d'une nouvelle machine, la Saturn, la console de l'an 2000. Ce qui est cool, c'est que Sega pense à tout le monde, contrairement à d'autres (qui a dit Nintendo ?!) et continue de développer des jeux sur Megadrive. Des preuves ? Regardez donc ce que vous avez sous les yeux, et vous y découvrirez des titres comme Gargoyles ou encore Pinocchio. Bien sûr, la 32 bits sera également présente, et de belle façon, alors zyeutez bien nos News/Previews, vous y découvrirez une avant-première qui vous fera baver !

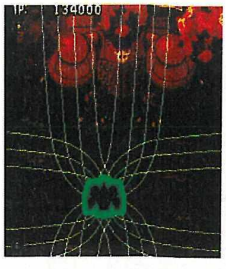
1995 est mor

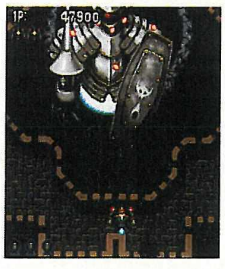
Gunbird



Un jeu de tir converti de l'arcade, voilà ce que vous propose Atlus pour le début de l'année. Gunbird sera donc un jeu de tir vertical du genre Twin Bee Yahho. Avant de commencer le jeu, vous devrez choisir votre perso parmi cinq, chacun possédant ses armes propres et originales. Les fans d'anime nippon devraient être aux anges avec Gunbird puisque des démos en nombre viendront égayer le cours du jeu, démos mettant en scène les héros aux prises avec les "méchants" (moi, je préfère toujours les méchants mais bon, vous faites ce que vous voulez). Ici, pas de 3D, rien que de l'Anime. Otakus, Gunbird est à vous. À part cela, armes diverses, bombes surpuissantes, ennemis véritablement agaçants, tout ce qu'un jeu de tir digne de ce nom doit posséder sera au rendez-vous. ●

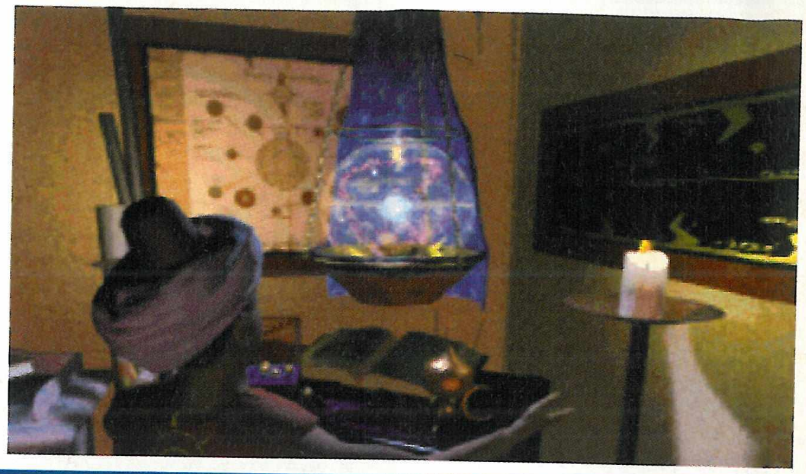






SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : ATLUS• DISPONIBILITÉ : JANVIER 96

Magic Carpet



Bullfrog semble persévérer dans sa politique d'adaptation de jeux PC sur console, puisque c'est maintenant au tour de Magic Carpet de "passer à la casserole". Vous y incarnez un magicien qui devra se battre contre des collègues afin de récupérer un maximum de Mana, l'énergie magique du coin. Tout se déroule en 3D temps réel, et vous aurez de ce fait l'occasion d'admirer de nombreux sorts magiques, plus impressionnants les uns que les autres (création de volcan, boules de feu, etc.). Au total, le jeu propose plus de 75 niveaux qui correspondent aux 50 du jeu original plus les 25 du "data disk", et sera disponible en mars prochain. ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : BULLFROG • DISPONIBILITÉ : MARS 1996

...e, vive 1996 !

Cyberia

Cyberia n'est pas le nom d'un nouveau camp de vacances en Sibérie... C'est la dénomination d'une nouvelle arme, découverte sous l'épaisse couche de glace du nord de l'Asie. Nous sommes, bien sûr, dans un futur très éloigné... Finalement, nous sommes peinards, dans notre époque. À l'époque de Cyberia, c'est le souk ! Les terroristes imposent leur loi aux humains, et l'humanité se retrouve au bord du gouffre. Une poussette, et hop, tout le monde, il est mort ! Et la découverte de l'arme ultime, celle de l'anéantissement total, ne va pas arranger les choses... Et vous, là-dedans ? D'abord, vous essayerez de survivre. Il vous faudra échapper aux pièges tendus par vos ennemis, qui sont infiltrés partout. Et puis il vous faudra aussi vous creuser la cervelle, afin de résoudre les nombreuses énigmes cybernétiques qui vous attendent. Attention, ne vous attendez pas à Myst. Ici, vous rencontrerez de nombreuses scènes d'action, version shoot'em up, le tout dans un univers en 3D précalculée, filmé à la manière "cinoche". Voilà, on en saura plus sur ce soft, déjà sorti sur PC-CD, après un test "à jeu ouvert" !...●

Le jeu offrira beaucoup de séquences filmées de manière cinématographique.

Cyberia est doté de beaux décors. Espérons que le jeu sera à la hauteur...

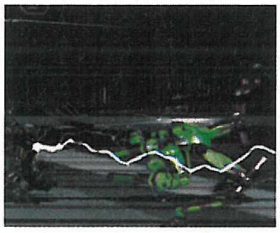
Si cette femme vous propose de l'embrasser, réfléchissez-y à deux fois ! Avant, évitez qu'elle ne vous tue...

Méfiez-vous, cet avion renferme un piège...

CONSOLE : SATURN EUROPÉENNE / ÉDITEUR : INTERPLAY / DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 96

Rise 2 : The Resurrection

Tout le monde se rappelle de l'horreur (ou presque) qu'était Rise Of The Robots sur Megadrive... Voilà la suite de ce triste jeu, qui pointe le bout de ses octets. Si le premier épisode était plutôt du genre moyen, il semble — d'après ce que l'on a pu entendre dire (nous n'avons reçu que des photos du jeu)— que les programmeurs se soient remis en question. Du coup, Rise 2 offrira des graphismes en trois dimensions, 18 robots pour se fritter la tronche à coups de pied laser et autres poings bioniques, et une animation complètement démente (ce n'est pas nous qui le disons !). En tout, chaque robot possède 15 coups de base, quatre coups spéciaux et une fatalité. Juste un détail avant de se quitter : la musique est composée par Brian May, l'ex-guitariste des Queen. Sympa, non ? Rise 2 est annoncé pour février ou mars prochain sur Saturn. ●

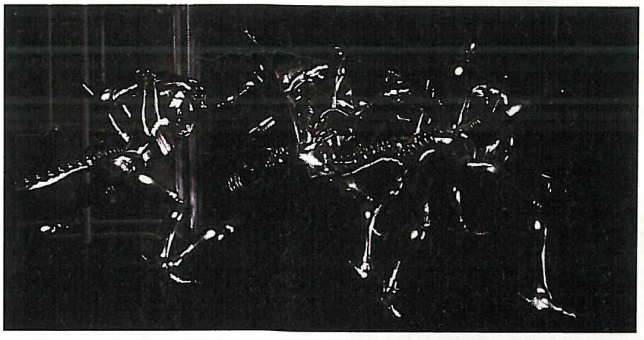


SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACCLAIM • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 96

De nouveaux Pads pour la Saturn

Ils sont au nombre de cinq. Ils sont beaux, ils sont chauds, mais de quoi s'agit-il donc ? De nouveaux joypads pour la Saturn, bien sûr. Disponibles chez tous vos revendeurs, ces joypads de la mort vous proposent des boutons "auto-fire", une option ralenti, huit boutons et un fil long pour ne pas avoir le nez collé à la télé lorsque l'on joue. Tous les prix de ces pads sont inférieurs à 200 Francs. Cool, non ? ●

Alien Trilogy



Attendu depuis près d'un an maintenant, Alien Trilogy est l'un des plus grands projets d'Acclaim. Tiré de la trilogy d'Alien, Alien Trilogy (facile à trouver, hein !) vous placera dans la peau d'un "Space-combattant" qui devra, en parcourant des centaines et des centaines de labyrinthes, détruire, bousiller, massacrer, tout ce qu'il trouvera sur son passage. Agrémenté d'une gestion parfaite de la 3D, d'une ambiance sonore stressante à souhait, et d'animations réalisées grâce au système de "Motion Capture", Alien Trilogy sera l'un des grands jeux du premier semestre 1996, c'est à parier. Sortie annoncée pour mars-avril 96. ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACCLAIM • DISPONIBILITÉ : MARS-AVRIL 96

Revolution X

Juste une petite news, pour vous signaler que Revolution X sera disponible en février sur Saturn. Ce shoot'Em Up, testé sur Megadrive dans ce numéro, vous entraînera dans l'univers délirant d'Aerosmith. En balançant des CDs à la tête de vos adversaires, vous ne devrez pas vous arrêter d'avancer pour atteindre votre but et ainsi retrouver votre groupe préféré. ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACCLAIM • DISP. : FÉVRIER 96

* TOP TEN MEGADRIVE FRANCE *

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	SONIC & KNUCKLES	6	4
2	▲	ECCO, LES MARÉES DU TEMPS	3	6
3	▲	POWER RANGERS 2	1	-
4	▲	MAUI MALLARD	1	-
5	▼	LIGHT CRUSADER	3	1
6	▲	TAZMANIA 2	2	7
7	▼	MARSUPILAMI	2	2
8	▲	DYNAMITE HEADDY	2	10
9	▼	COMIX ZONE	2	3
10	▼	LE ROI LION	6	5

La colère des Dieux s'abattra sur vous. Quelqu'un a du feu ?

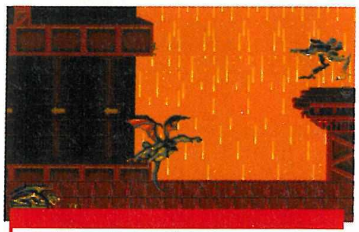
Qui c'est, lui, pour me balancer des marmites de Végétaline bouillante ? C'est Bazounga ?

Sortez ou j'appelle !

Gargoyles

MEGADRIVE EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS 96

Vous aurez fort à faire entre la lave et les ennemis...



Du Moyen-Age au futur, vous traverserez un bon nombre d'époques.

Voilà un jeu qui fleure bon le passé. Bon, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : Disney ne nous a pas ressorti un vieux projet coincé au fond d'un placard depuis le dernier déménagement. Non. Au contraire, Gargoyles est le film qui succèdera à Toy Story sur nos écrans. Alors, pour une fois qu'on a une bonne longueur d'avance, on ne va pas rouspéter.

Les gargouilles, des êtres immortels...

Ouais, enfin, ça dépend pour qui... Toujours est-il que c'est une gargouille qui sera votre représentation graphique à l'écran. Elle vole, s'agrippe aux parois, griffe ses adversaires et défonce les murs à coups d'épaule. Dans quel but ? Détruire la face des démons. En effet, en 994 de notre ère, date à laquelle notre périple va commencer, les sorciers Vikings ont décidé de créer le chaos en inventant un objet démoniaque, l'Œil d'Odin, Dieu des Dieux Vikings. C'est cet objet qui va faire ressortir des entrailles de l'enfer les pires démons, qui vont ensuite aider les Vikings dans leurs conquêtes. Maintenant que les cartes sont posées, vous pouvez vous attendre à être assailli de toutes parts par des êtres belliqueux. Un peu à contre-courant des autres jeux de Mickey, ce soft propose de l'action, de l'action et de l'action. Vous allez voyager à travers le temps et escalader les châteaux-forts du Moyen-Age, les buildings futuristes, vous la jouer "à la Belmondo" sur les toits du métro, ou encore visiter des caves remplies de lacs de lave. Une promenade de santé en 2D, pour un jeu qui va nous rappeler le bon vieux temps. ●

ÉDITEUR : DISNEY INTERACTIVE

Voilà une scène que Bruce Willis ne renierait pas...

Le Boss de fin de niveau sera toujours le même, mais il prendra des formes diverses.

TELEX

PLAYER MANAGER II

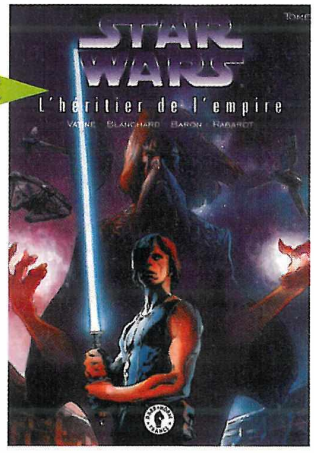
Cette simulation de gestion d'une équipe de football, développée par Anco, sera disponible en France au cours du premier trimestre 1996. C'est la société française Ubi Soft qui vient de signer le "deal". Suite au prochain numéro de Mega Force...

Tout nouveau, tout "bô" !

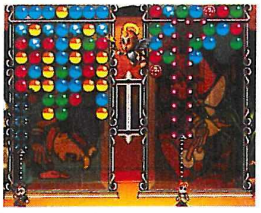
SEMIC est sur tous les fronts : après le lancement en novembre dernier du mag' SAILOR MOON (plutôt réservé à votre petite sœur) et consacré à l'univers de l'héroïne du Club Dorothée, voici que l'éditeur lyonnais se lance à l'assaut du public de France 2, avec l'adaptation BD du nouveau dessin animé "phare" de la chaîne : les X-MEN. Vous les retrouverez dans "AVENTURES X-MEN", un nouveau mensuel qui leur est entièrement dédié. Pour ma part, je m'éclate plus avec la série régulière publiée dans Special Strange, car je n'aime pas l'odeur du "réchauffé"... En revanche, ceux qui ne sont pas familiers avec l'univers mutant ne seront pas déçus. Notez qu'en février, dans Special Strange, débute la série "Legion's Quest", prélude aux différentes séries X-Men Alpha et Beta. On continue dans les nouveautés, avec l'arrivée en force en décembre de VENOM (univers de Spider-Man) et de CYBERFORCE (univers Image) en série régulière et bimestrielle. Allez, on se quitte sur une petite info' toute chaude : Semic a acheté les droits de "Legend of the Dark Knight" de DC, avec un certain Bruce Wayne, et va nous concocter une série régulière à partir de février prochain... ●

Dark Horse

Suite des aventures de GRENDEL, avec la publication chez DARK HORSE du tome 3 de "L'enfant guerrier", où l'on apprend qu'un "Grendel" n'est ni invincible, ni immortel. Une bonne nouvelle, aussi, avec la parution du dernier tome de "La Dent du Serpent", qui clôt (enfin !) les aventures du célèbre Agent 007. Par contre, vous pouvez vous précipiter sur le tome 2 de STAR WARS "L'Empire des Ténèbres", c'est un vrai régal. On va de surprise en surprise avec la famille Skywalker car, contrairement à Highlander, il en restera toujours un... Ne loupez pas non plus la sortie de STAR WARS, l'Héritier de l'Empire, réalisé par 2 dessinateurs bien de chez nous : Frédéric Blanchard et Olivier Vatine (dont nous vous avions déjà parlé pour leur formidable travail sur Aqua Blue) ; un Must ! ●



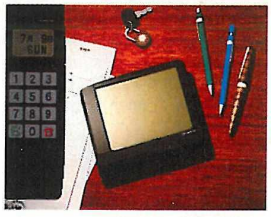
Magical Drop



Magical Drop est un jeu initialement "arcadien". Nous parlons ici de la version Saturn, développée par Data East. Le but du jeu est d'éliminer un maximum de boules de même couleur en les assemblant par trois ou plus afin de faire perdre la console ou un ami de passage venu tâter du pad (y sait pas ce qui l'attend, c'ui-là...). Toutes les boules seront plaquées au plafond de votre partie d'écran. Bleues, vertes, rouges et jaunes seront les couleurs de ces boules. Imaginez deux boules de même couleur superposées et une autre pareille, mais isolée. Ramenez alors la boule isolée à vous et relancez-la sur les deux autres boules identiques... Pan, c'est magique. Vous pourrez ainsi ramener à vous autant de boules que vous le désirerez, à condition qu'elles soient de la même couleur. Magical Drop est un Tetris pour 32 bits, quoi ! ●

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : DATA EAST • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER

Marriage



Une simulation de mariage, voilà ce que vous propose la Shogakukan avec "Marriage" sur Saturn ! Au départ du jeu, vous aurez tout d'abord à choisir votre perso', homme ou femme, ainsi que votre métier et autres questions financières. De ce point de vue, le jeu semble assez méticuleux puisque la console vous calculera ce que vous coûteront, par mois, vos repas et occupations régulières. En effet, l'argent restant devra être soigneusement utilisé pour vous permettre d'arriver au but : vous marier avec la personne de vos rêves. Mais n'allons pas si vite, puisque vous ne savez pas encore avec qui, à ce moment du jeu. Ensuite, débutera la vie de tous les jours. Restez en forme, étudiez l'anglais par exemple, ou partez en croisière, à vous de dresser votre emploi du temps. Ensuite, il faudra gérer le téléphone pour les rendez-vous et essayer d'engager une relation avec une demoiselle. La suite... À vous de lui faire prendre corps ! Marriage devrait être disponible très prochainement. Il ne nous reste plus maintenant qu'à attendre la suite, Marriage II, l'accouchement ! Ils sont fous, ces nippons ! ●

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : SHOGAKUKAN • DISPONIBILITÉ : FÉVRIIER

Un véritable dessin animé vous mettra dans l'ambiance du jeu.

Le combat va commencer !

Niveau d'énergie, barre de force, sont quelques-uns des éléments que vous aurez à utiliser pour vaincre vos adversaires.

TELEX

GALACTIC ATTACK

Galactic Attack n'est en fait rien d'autre que Layer Section, un Shoot'Em Up à scrolling vertical dévastateur sur Saturn. Disponible dès le mois de janvier prochain sur Saturn en version officielle, ce jeu avait obtenu dans sa version japonaise la note de 87%.

Ken Le Survivant

Hokuto No Ken

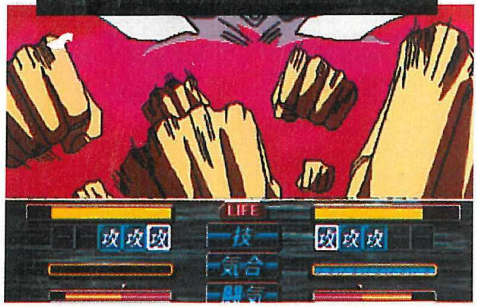
SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : JANVIER 96

Un jeu de baston sous la forme d'un jeu de simulation comme un certain Yu Yu Hakusho sur MD (en son temps), voici ce que vous propose Banpresto avec "Hokuto No Ken", plus connu en France sous le nom de "Ken Le Survivant". L'histoire débute après la fin de la bataille de Hokuto (numéro 37 du manga Hokuto No Ken). Lin et Bart sont près de se marier... mais un certain maître du Black Hokuto fait son apparition et enlève Lin. C'est également le début d'une nouvelle vague de violence dans le pays, et Ken va devoir, une fois encore, se dresser contre le Black Hokuto pour que la paix revienne. Ce jeu de baston sur Saturn nous conte donc cette autre histoire du Hokuto (de cuisine). Tout au long de la narration, Ken rencontre plusieurs ennemis qu'il doit combattre, et c'est là que vous intervenez. Le but est simple : choisissez prestement les différentes attaques que Ken doit réaliser et attendez la réaction de l'adversaire en appuyant comme un fou sur le bouton A. Si celui-ci réagit plus rapidement que vous (si vous n'appuyez pas assez rapidement pour frapper en premier, en somme), alors vous prenez une prune sur la tronche et perdez une attaque sur vos cinq sélectionnables d'avance. Voilà, l'intérêt du jeu résidera surtout dans l'histoire et dans les démos accompagnant chaque coup spécial déclenché. Hokuto No Ken est un jeu prévu pour le début du mois de janvier. ●

ÉDITEUR : BANPRESTO

Un coup spécial vient d'être déclenché, sachez vous en protéger en organisant votre parade.

Lorsque l'adversaire est trop puissant, la retraite est parfois la meilleure des solutions.

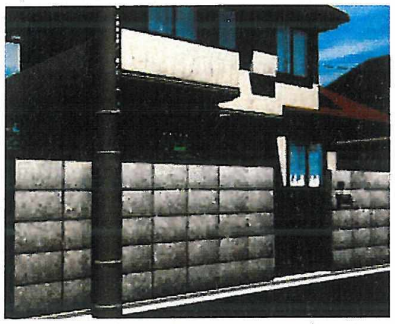


* TOP SIX GAME GEAR FRANCE *

LE ROI LION

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	-	LE ROI LION	7	1
2	▲	SONIC TRIPLE TROUBLE	5	17
3	▲	SONIC LABYRINTH	1	-
4	▼	TAILS ADVENTURE	2	3
5	▲	GARFIELD	1	-
6	▼	SONIC DRIFT RACING	6	4

Shin Megami Tensei



Les possesseurs de Super Nintendo se souviennent peut-être de ce jeu de simulation-rôles, un Cyber-Punk du genre, je veux bien entendu parler du Megami Tensei d'Atlus. C'est sur Saturn qu'une nouvelle version de ce jeu, qui fit fureur au Pays du Soleil-Levant verra le jour et ce, pas après la fin de cette année. Cette version, nommée Shin Megami Tensei - "Shin" pour "nouveau" en japonais -, profitera bien évidemment de la technologie 32 bits Saturn pour un plaisir multiplié par dix au moins. Puisqu'il est question de Saturn, vous pouvez imaginer, fort raisonnablement et justement, un jeu en 3D temps réel, ainsi que des démos et images de synthèse à profusion, sans oublier des musiques d'ambiance à faire pâlir d'envie la modeste Super Nintendo. Le but du jeu sera pour le héros et ses compagnons de démanteler un réseau de démons dans une ville qui ne se doute de rien. Visiter, "fighter", récupérer des armes surpuissantes, tels seront quelques éléments de Shin Megami Tensei, un jeu d'Atlus qui devrait assurer et faire palpiter son monde. Je le conseille vivement aux fans en tous cas... ●

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : ATLUS • DISPONIBILITÉ : FIN JANV. 96

Baku Baku Animal

Les "Puyo-Puyo" ont adopté la mode Lova Moor, et ont décidé de se faire faire un "lifting". Normal, puisque l'on parle de Saturn... Mais au-delà d'un look mis au goût du jour, c'est aussi dans son principe que le jeu innove. Désormais, finies les combinaisons de trois ou quatre boules de couleur. Maintenant, il faudra avoir l'item adéquat, ou plutôt un animal, pour éliminer les autres de la même couleur. Ainsi, pour gicler les os bleus, il faudra avoir un chien, pour les carottes, il faudra un lapin... Bref, voilà un jeu qui promet, seul ou à deux, lorsque l'on sait que l'on pourra provoquer plein de crasses chez l'adversaire et réaliser des combinaisons "de la muerte". Voilà, ça fleure bon, et c'est prévu en France pour février prochain. La Rédac' va s'enflammer... ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 96

LES JEUX À VENIR

MEGADRIVE

VR TROOPER	SEGA	DÉCEMBRE
STAR TREK DEEP SPACE NINE	PLAYMATES	JANVIER
WEAPONLORD	OCEAN	JANVIER
CUTTHROAT ISLAND	ACCLAIM	FÉVRIER
EVOLUTION	VIRGIN	FÉVRIER
FLUX	VIRGIN	FÉVRIER
INDIANA JONES	US GOLD	ANNULÉ
WATERWORLD	OCEAN	DÉCEMBRE
GARGOYLES	DISNEY	N.C.
LOBO	OCEAN	N.C.
MISSION IMPOSSIBLE	OCEAN	N.C.
LES FOUS DU VOLANT	VIRGIN	N.C.

MEGADRIVE 32X

KOLIBRI	SEGA	JANVIER

SATURN

FIRESTORM	US GOLD	JANVIER
WING WAR	SEGA	JANVIER
SEGA RALLY	SEGA	JANVIER
VIRTUA FIGHTER 2	SEGA	JANVIER
MYSTARIA	SEGA	JANVIER
SPLIT REALITIES	VIRGIN	JANVIER
OFF WORLD INTERCEPTOR	BMG	JANVIER
SCOTTISH OPEN	US GOLD	JANVIER
THUNDERHAWK	US GOLD	JANVIER
MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM	JANVIER
TILT	VIRGIN	FÉVRIER
JOHNY BAZOOKATONE	US GOLD	FÉVRIER
STREET FIGHTER ALPHA	CAPCOM	FÉVRIER
TITAN WARS	BMG	FÉVRIER
THE HORDE	BMG	FÉVRIER
TOSHINDEN S	SEGA	FÉVRIER
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACCLAIM	FÉVRIER
COOL SPOT GOES TO HOLYWOOD	VIRGIN	MARS
ELEVENTH HOUR	VIRGIN	MARS
DEADLY SKIES	VIRGIN	MARS
DEFCON 5	GTI	MARS
ARCADE CLASSIC	GTI	MARS
IMPACT RACING	VIRGIN	MARS
NIGHT WARRIORS	CAPCOM	MARS
GEX	BMG	MARS
CASPER	INTERPLAY	MARS
CYBERIA	INTERPLAY	MARS
DESCENT	INTERPLAY	MARS

NOUVEAUX MAGASINS
13006 MARSEILLE -37, Av. Cantini
44000 NANTES - 9, rue des Halles
11100 NARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul

OUVERTURES PROCHAINES MONTPELLIER - NARBONNE et bientôt l'ITALIE et la BELGIQUE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN

SEGA SATURN

livrée avec "DAYTONA et un pad"
2590,00 Frs

livrée avec un pad sans jeu
2199,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Shinobi x - Fifa 96
Myst - Primal Rage - Theme Park
Rayman - Actua Soccer

PLAYSTATION

PlayStation

livrée avec un CD de demo et un pad
2099,00 Frs
console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Fifa 96 - Road Rash
Wipe out - Wing Commander 3
Mortal Combat - Theme Park
Destruction Derby - Tekken
Actua Soccer - Primal Rage
Rayman - Philosoma
Parodius - Starblade Alpha

Jeux d'occasion
Méga Drive à partir de
39,00 Frs
et Super Nintendo à partir de
59,00 Frs

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans Indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

SUPERCARTE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
5% de remise sur vos jeux neufs et occasions
Client N° 1 940 746

- **02 St QUENTIN** - Tél: 23 64 15 07 - **03 MONTLUÇON** - Tél: 70 05 94 82 - **06 NICE St Laurent du Var** - Tél: 92 12 87 30 - **06 GRASSE** - Tél: 93 36 34 45
- **12 RODEZ** - Tél: 65 68 94 58 - **13 AIX en Provence** - Tél: 42 21 95 26 - **13 MARSEILLE (Metro Castelane)** - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !** - **14 CAEN** - Tél: 31 38 88 66
- **16 ANGOULEME** - Tél: 45 94 43 15 - **17 LA ROCHELLE** - Tél: 46 41 29 01 - **18 BOURGES** - Tél: 48 24 92 62 - **19 BRIVE La Gaillarde** - Tél: 55 17 92 30
- **20 AJACCIO** - Tél: 95 21 19 05 - **21 DIJON** - Tél: 80 58 95 94 - **22 St BRIEUC** - Tél: 96 62 33 13 - **24 PÉRIGUEUX** - Tél: 53 09 84 00 - **26 VALENCE** - Tél: 75 56 72 90
- **27 EVREUX** - Tél: 32 62 54 72 - **29 BREST** - Tél: 98 46 59 10 - **29 QUIMPER** - Tél: 98 95 12 48 - **30 NIMES** - Tél: 66 21 81 33 - **33 BORDEAUX** - Tél: 56 01 13 19
- **34 SETE** - Tél: 67 74 81 46 - **35 RENNES** - Tél: 99 78 27 18 **Nouveau !** - **37 TOURS** - Tél: 47 20 42 30 - **38 GRENOBLE** - Tél: 76 47 14 25
- **40 TARNOS** - Tél: 59 64 18 66 - **41 BLOIS** - Tél: 54 78 97 38 - **42 St ÉTIENNE** - Tél: 77 41 84 79 - **44 NANTES** - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !**
- **45 ORLEANS** - Tél: 38 77 98 30 - **47 AGEN** - Tél: 53 87 92 52 - **49 ANGERS** - Tél: 41 87 59 14 - **49 CHOLET** - Tél: 41 46 06 01 - **57 METZ** - Tél: 87 36 33 33
- **59 DUNKERQUE** - Tél: 28 66 73 73 - **64 BAYONNE** - Tél: 59 59 41 61 - **67 STRASBOURG** - Tél: 88 22 54 81
- **69 LYON (Metro Guillotière)** - Tél: 78 60 33 60 - **71 CHALON S/Saone** - Tél: 85 42 98 58 - **73 CHAMBERY** - Tél: 79 69 54 50 - **74 ANNECY** - Tél: 50 45 75 71
- **74 ANNEMASSE & Genève** -Tél: 50 87 16 75 - **75 PARIS 16 (Metro Pompe)** - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - **76 LE HAVRE** - Tél: 35 22 72 55 - **76 ROUEN** - Tél: 35 89 60 33
- **79 NIORT** - Tél: 49 77 05 13 - **80 AMIENS** - Tél: 22 92 28 85 - **81 ALBI** - Tél: 63 49 94 40 - **82 MONTAUBAN** - Tél: 63 66 57 33 - **83 FREJUS** - Tél: 94 53 64 18
- **83 TOULON** - Tél: 94 91 39 69 - **84 AVIGNON** - Tél: 90 82 22 61 - **94 LA VARENNE St Hilaire** - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - **97 L A REUNION LE TAMPON** - Tél: 27 87 76

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-....: la taxation est de 2,19 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES LE LOGO DOCK KID SONT DES MARQUES D'UNTEC DEV

Creature Shock

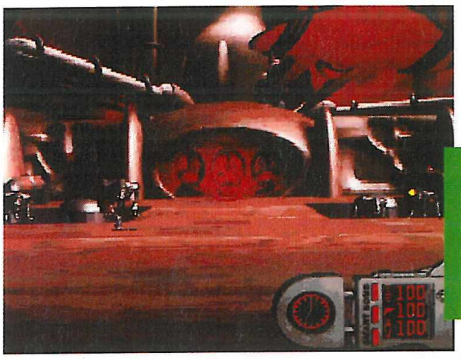
SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 96

La beauté des graphismes est un des points les plus impressionnants de Creature Shock.

Alors que vous naviguiez tranquillement à bord de votre vaisseau spatial au large de la ceinture d'astéroïdes du Gnou Joyeux, un monstre en forme d'astéroïde ne trouva rien de mieux que de vous attaquer et de réduire votre bel engin en cendres galactiques. C'est d'autant plus dommage qu'il sortait de révision. Mais, comme vous êtes un chanceux, vous avez réussi à vous enfuir grâce à un vaisseau de secours. Mais bon, cela ne vous empêche pas d'avoir la haine pour vos potes qui ont laissé leur peau dans l'attaque. C'est pourquoi vous allez explorer cet astéroïde bizarre en entrant par l'un de ses cratères. Bon, autant vous dire tout de suite que vous n'avez franchement pas intérêt à être cardiaque car ce que vous allez trouver à l'intérieur n'est pas des plus accueillants.

Avant d'être converti sur Saturn, ce titre existait déjà sur PC CD-Rom.

Lorsque cet alien se présentera à vous, déguerpissez sur le champ, il est redoutable.



Les paysages que vous traverserez sont souvent glauques et sombres. Les seules lueurs que vous distinguerez sont celles de votre flingue à partition.

De somptueux décors

Vous déambulerez en effet dans des couloirs sombres où des monstres se cachent dans chaque recoin pour vous bouffer le bulbe à la moindre occasion. Très stressant, Creature Shock est un jeu en 3D précalculée, ce qui veut dire que vous ne vous déplacerez pas librement, mais suivant un parcours imposé. Mais je vous rassure, vous aurez quand même le choix de partir à droite ou à gauche, dans le cas où vous arriveriez à un croisement par exemple. Plutôt orientée action, votre tâche principale consistera à tirer sur tout ce qui bouge et qui n'est pas vous, et ce grâce à un curseur qui sert de viseur à votre laser. En gros, il faudra patater sec, quoi... ●

ÉDITEUR : DATA EAST

Dans les tunnels, il faudra être vigilant. On ne sait jamais ce qui peut arriver. L'ambiance d'Alien n'est pas loin.

Father Christmas

Les logiciels éducatifs sur console sont le point fort de Gaga Communication. Father Christmas est d'ailleurs le petit dernier de cette série. Dans ce jeu, vous allez devoir jouer le rôle du Père Noël et donc distribuer des cadeaux à travers le monde. Lisez une carte postale d'un enfant et devinez l'endroit d'où il écrit. Ensuite, rendez-vous à cet endroit via le paddle et attendez que le vrai Père Noël vous félicite ou vous mette sur la voie si n'êtes pas au bon endroit... et ainsi de suite. Father Christmas est moins un jeu qu'une sorte de livre sur CD-Rom permettant d'apprendre le nom de villes célèbres tout en s'amusant (du genre "J'ai vu la Statue de la Liberté ; où suis-je ?"). De plus, d'autres modes de jeu vous permettront de voir juste une ville, au choix parmi celles cataloguées dans le jeu (et il y en a...), ou encore de visionner un film contant une histoire sur le Père Noël (six films au total). Bref, Father Christmas est un petit éducatif bien attentionné et certains parents peuvent tenter l'expérience s'ils le souhaitent. Cependant, que ces derniers attendent la version française qui, d'après l'éditeur nippon, est également prévue. En tous les cas, la version japonaise est déjà disponible, "Père Noël oblige" ! ●

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : GAGA COMMUNICATION • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER

Les techniques de pieds et de poings, lorsqu'elles sont enchaînées, peuvent également être une arme des plus efficaces. Il faut cependant faire preuve d'une extrême rapidité pour les réaliser correctement.

Si les décors de Street Fighter Alpha ne sont pas particulièrement riches, ils sont cependant discrets et, en plus, laissent une place déterminante à l'action. N'est-ce pas ce qui compte, après tout ?

Au niveau d'énergie 2, Ryu peut déclencher une boule de feu bien plus impressionnante qu'à l'habitude...

* TOP TEN SATURN FRANCE *

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	MYST	1	-
2	▲	ROBOTICA	1	-
3	▲	PANZER DRAGOON	1	-
4	▲	CLOCKWORK KNIGHT 2	1	-
5	▲	LE MANOIR DES AMES PERDUES	1	-
6	▲	CYBER SPEEDWAY	1	-
7	▲	SHIN SHINOBI DEN	1	-
8	▲	BUG	1	-
9	▲	NHL HOCKEY	1	-
10	▲	DIGITAL PINBALL	1	-

Street Fighter Alpha : Warriors Dreams

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : MARS 96

C'est par l'intermédiaire de Virgin que nous, pauvres européens, avons la chance de découvrir Street Fighter Alpha sur Saturn, développé par Capcom. C'est en effet grâce à cette société anglaise que, dès le mois de mars prochain, nos yeux et nos oreilles pourront se régaler des facéties de Charlie, Ken, Sodom, Sagat, Ryu, Guy, Chun Li, Rose, Birdie et Adon. Si certains personnages, comme Charlie par exemple, sont complètement inédits, ce n'est pas le cas de tous les combattants de cette nouvelle version de Street Fighter, qui nous a semblé la plus aboutie. Ainsi, Sodom vient d'un autre très célèbre jeu de Capcom, j'ai nommé Final Fight. Vous vous rappelez, c'est lui qu'il fallait bourriner sur le ring dès le troisième niveau de ce jeu de baston qui a, jadis, marqué son époque...

DES SUPER POUVOIRS SUPER SPÉCIAUX

Bien qu'en réalité très peu d'informations nous soient parvenues sur cette nouvelle adaptation du jeu d'arcade (Virgin Interactive Entertainment France étant très discrète sur le sujet), Mega Force peut cependant d'ores et déjà vous révéler que SF Alpha comportera quelques originalités. Par exemple, il sera désormais possible de gagner de l'énergie en frappant ses adversaires. Cette énergie pourra être catalysée et extériorisée grâce à des super coups, qui pulvériseront n'importe quelle grand-mère jusque sur Mars... —même les Kaméhaméha de San Goku ressemblent à des pets-de-nonne devant les méga-pouvoirs de nos chers combattants ! Outre ce gain d'énergie, Street Fighter Alpha comportera de nouvelles techniques, comme l'auto-blocking qui permet, grâce à une certaine manipulation joypadienne, non seulement d'arrêter les coups de l'adversaire, mais également de les lui retourner en pleine tronche. Je vous garantis sur facture, pour y avoir joué en Arcade, que ce coup est absolument fantastique lorsqu'il est bien utilisé. Bref, Street Fighter Alpha sera disponible en France sur Saturn dans le courant du mois de mars, enfin, si Virgin n'est pas à la bourre ! ●

ÉDITEUR : CAPCOM

Lorsque Birdie déclenche un coup spécial, mieux vaut ne pas se trouver sur son chemin. Pour le coup, Adon en fait les frais !

Même à un niveau énergétique faible, les coups portés par Adon peuvent faire très mal.

TELEX

DES CHIFFRES...

D'après les porte-parole des sociétés Sega et Sony aux États-Unis, le nombre de machines vendues sur le territoire américain serait identique pour les deux marques et tournerait, à la fin du mois de novembre 95, aux alentours de 120 000 unités. Après des ventes rapides aux cours des premiers jours de lancement, les ventes des deux systèmes se sont un peu essoufflées.
D'après nos confrères de Game Pro, seule la qualité des jeux pourra maintenant faire la différence, les deux machines étant proposées au public pour un prix pratiquement identique.

Wizards Harmony

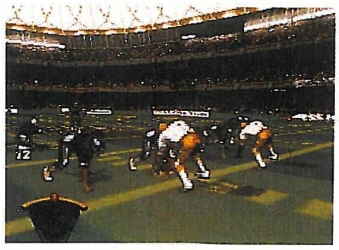
Wizards Harmony est un jeu de simulation dans lequel vous incarnerez un étudiant de troisième année d'une école de magie. Dans cette école existent en fait plusieurs clubs, comme dans toute université du reste, et vous êtes le responsable de l'un de ces clubs, le "Wizards Harmony". Le jeu débutera par la recherche de nouveaux adhérents pour ce club. Il vous faudra ainsi vous balader dans différents bâtiments ou endroits de l'université pour trouver tout d'abord un pigeon... euh non, un étudiant. Viendra ensuite la difficile tâche de le convaincre d'adhérer au club. Tout dépendra alors des réponses que vous donnerez aux questions de ce futur adhérent potentiel. Ce club a pour but de faire progresser chacun dans différents domaines de magie (air, terre, eau, feu et glace). Du coup, considérant les caractères de chaque membre, il vous faudra établir un emploi du temps parfaitement adapté à ces différents paramètres. Mais attention, ce ne sera pas tout puisqu'à tout moment, un événement inattendu peut vous obliger à faire des recherches sur le terrain. Un véritable jeu de simulation et d'aventure par "Questions-Réponses", en somme. ●

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : ARC SYSTEM CORP. • DISPONIBILITÉ : JANVIER

Blazing Tornado

Éditeur spécialisé dans les simulations de sport et plus particulièrement de catch, Human récidive, cette fois sur Saturn. Généralement assez rébarbatives du fait de la complexité des coups, les simulations de catch ne font pas souvent un tabac (à l'exception de Wrestlemania qui, elle, cartonne un max'). Avec Blazing Tornado, Human espère donc renouveler le genre, d'autant que cette réalisation utilise les atouts de la Saturn. En tout, ce sont huit combattants qui se mesureront sur le ring -et même en dehors ! C'est ainsi que l'on pourra taper sur l'autre à coups de bouteille, de chaise ou encore de table... Rapide et efficace, Blazing Tornado devrait être en vente dans les magasins d'import pas plus tard que maintenant. ●

SATURN • ÉDITEUR : HUMAN • DISPONIBILITÉ : N.C.

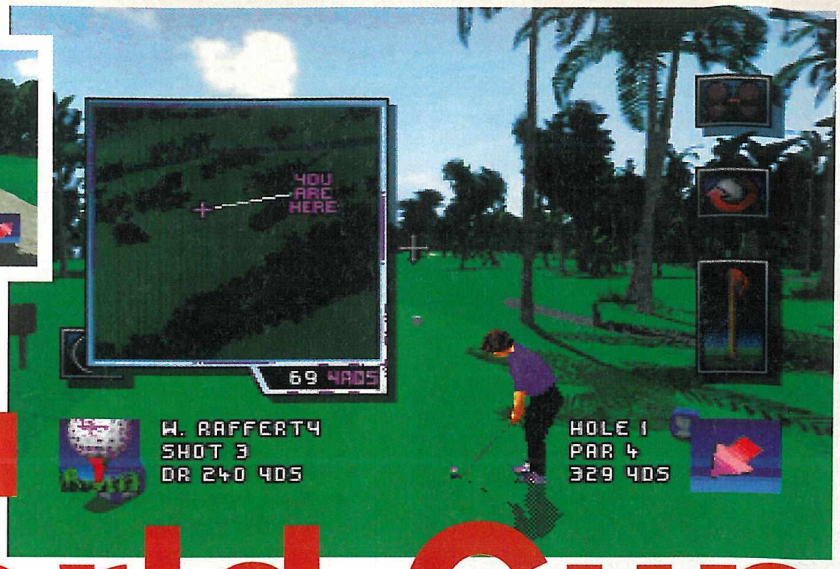


NFL Quaterback Club 96

Il fallait bien y venir tôt ou tard et il ne manquait pratiquement plus sur Saturn qu'une simulation de football américain, pour faire le tour des principaux types de jeux sportifs. Avec NFL Quarterback Club 96, on pourra enfin vivre un match de l'intérieur et de la façon la plus réaliste qui soit. Admirez un peu ces vues ! Un sacré paquet de techniques d'attaque et de défense vous attend, alors le mode "entraînement", présent dans ce jeu, ne sera pas de trop... ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACCLAIM • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER/MARS 96

Va falloir se sortir de ce "merdier" ! Les bunkers de sable sont toujours placés là où il ne faut pas...



Avant de frapper la balle, jetez donc un œil aux options proposées et préparez au mieux votre coup.

World Cup Golf

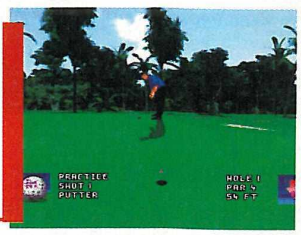
SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 96

Préparez-vous, car la seconde simulation sérieuse de golf sur Saturn pointe déjà son nez à l'horizon... Vous allez avoir affaire cette fois à un jeu aux décors entièrement digitalisés et à un rendu par conséquent plus que réaliste ! 18 parcours sont proposés, des longs, des courts, des simples, des tortueux, des faciles, et d'autres bien difficiles avec bunkers de sable et étendues d'eau en prime. Tout ce qu'il faut pour mettre du piment à l'action ! Le vent pourra même être de la fête si vous le souhaitez. Outre un mode entraînement, plusieurs autres modes de jeu seront disponibles et vous pourrez même créer vos golfeurs (10 au maximum), leur donner un nom et choisir les clubs qu'ils utiliseront. Si seulement vous pouviez entendre les petits oiseaux qui chantent ! Et que dire des commentaires, ainsi que des réactions du public... Une option de sauvegarde vous permettra également de reprendre une partie ultérieurement et vous pourrez jouer à plusieurs, mais à tour de rôle. Tout sur ce nouveau titre dans notre prochain test... ●

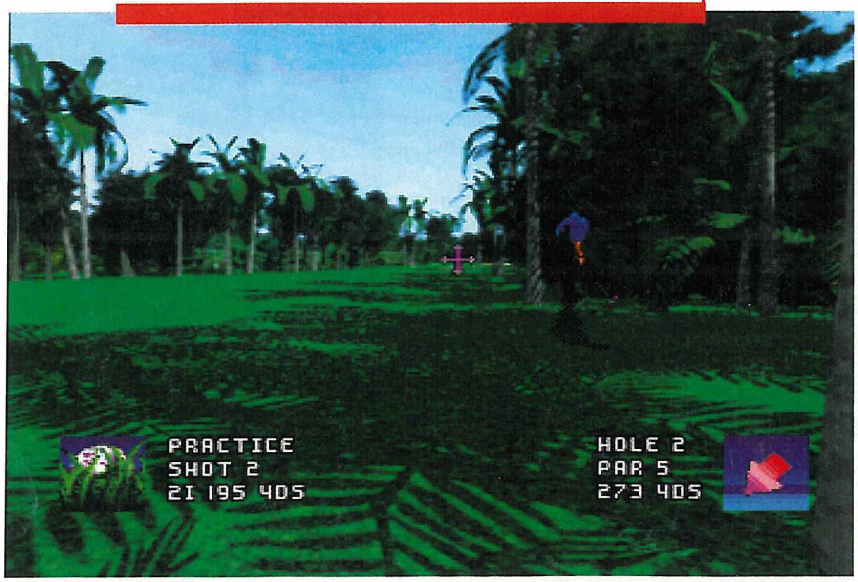
ÉDITEUR : US GOLD

Voici le onzième des dix-huit trous proposés. Un parcours rendu difficile par les étendues d'eau !

La balle semble se diriger droit dans le trou ! La caméra peut même suivre la balle en vol.



Pas facile, non plus, de frapper la balle lorsqu'elle est "embourbée" dans de l'herbe épaisse. Et en plus, les arbres sont très gênants !



TELEX

SEGA SUR PC

Toujours aux États-Unis, Sega annonce la sortie, pour la fin de cette année 1995, de six titres pour PC muni de processeur Pentium et de Windows 1995. On retrouvera parmi ces titres des jeux aussi connus que Sonic-CD, Virtua Fighter Remix, Ecco The Dolphin, Tomcat Alley, Comix Zone et Panzer Dragoon. Tous ces titres seront vendus sous un nouveau label de Sega : "Sega PC". Aucune date de commercialisation de ces produits en France n'est encore annoncée.

WING ARMS

Testé dans le numéro 44 de Mega Force avec la note de 89%, Wing Arms, après quelques semaines de retard, devrait très prochainement arriver sur Saturn. Belle, rapide et originale, cette simulation d'avion de combat comblera les amateurs du genre.

TOP EIGHT MD 32X FRANCE

VIRTUA FIGHTER

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	S	VIRTUA FIGHTER	1	-
2	-	METAL HEAD	7	2
3	S	KNUCKLES CHAOTIX	5	1
4	S	STAR WARS ARCADE	7	6
5	S	MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	6	-
6	S	VIRTUA RACING DELUXE	7	4
7	S	DOOM	7	5
8	S	MOTHERBASE	4	3

Casper

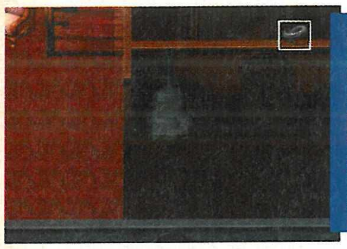
Même si on ne voit pas son estomac, Casper en a un, et vous devrez le nourrir pour faire monter ses points de vie.

Casper pourra déplacer les objets les plus légers pour les utiliser à sa guise.

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 96

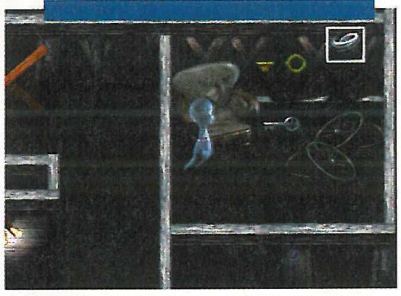
Dans la famille, on est fantôme de père en fils. De fait, toute celle de Casper hante calmement les lieux les plus divers depuis des lustres. Il n'y a que les trois oncles de notre héros transparent qui mettent une zone pas possible dans le manoir de Whipstaff. C'est justement dans ce domaine qu'ont été dispersés et cachés les morceaux de la machine Lazarus, qui permettra à Casper de retourner dans le monde des vivants. Mais pour cela, il devra éviter les blagues et autres coups fourrés de ses trois oncles : Stretch, Stinky et Fatso. Casper va donc devoir faire preuve de vigilance, mais aussi d'intelligence puisqu'il devra résoudre de nombreux mystères. Eh oui, les amateurs de beat'em all peuvent aller se rhabiller. Voici un jeu d'aventure typique, avec recherche de clefs (non, tous les fantômes ne traversent pas les portes !), de passages secrets... Mais ce jeu d'aventure en 3D, tiré du film de Steven Spielberg, vous permettra aussi d'admirer les transformations de Casper, qui lui donneront l'occasion de passer au travers des conduits de chauffage ou des prises électriques. Ça s'annonce canon, et je suis impatient de vous en reparler dans le prochain test. That's all folks ! ●

ÉDITEUR : INTERPLAY

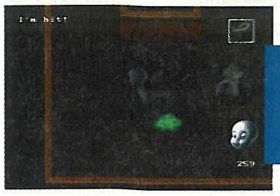


Pour circuler plus vite, ou atteindre des passages secrets, utilisez les conduits du chauffage. Et ce ne sera pas la seule métamorphose de Casper...

Les greniers regorgent de trésors...



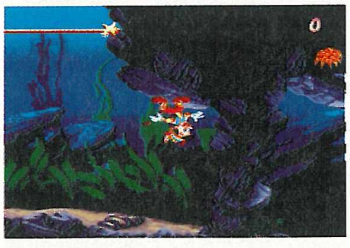
Vous aurez plusieurs puzzles à reconstituer. Lorsque vous aurez réussi le premier, vous gagnerez le pouvoir de vous transformer en fumée.



Si, par hasard, vous tombez nez à nez avec l'un de vos oncles, ne vous attardez pas !

Pinocchio

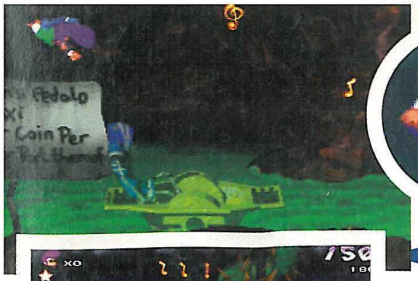
Pinocchio est un jeu de plates-formes, dans lequel Pinocchio devra «récupérer» les trois valeurs qui feront de lui un vrai garçon. Ces dernières sont le courage, l'honnêteté et le désintéressement, mais il devra également apprendre à faire la différence entre le Bien et le Mal. Tout un programme, qui transpire la morale et les bonnes intentions, quoi. Le personnage de Pinocchio bénéficie de 2500 sprites au total, ce qui devrait donner une animation plutôt sympathique. M'enfin, c'est Disney, hein, rien d'étonnant à cela ! Les niveaux cachés seront présents à l'appel, ainsi que plusieurs modes de jeux permettant aux plus jeunes joueurs de pouvoir diriger la bête sans perdre toutes les 2 secondes. Pour finir, il semblerait que Disney ait décidé d'accentuer le côté interactif entre les personnages de l'aventure et le héros. Reste à savoir ce que cela donnera concrètement... Pinocchio est annoncé pour le printemps 1996. ●



MEGADRIVE • ÉDITEUR : DISNEY INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS 96

* TOP FOUR MEGA-CD FRANCE *

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	FAHRENHEIT (VF)	1	-
2	▼	THUNDERHAWK	3	1
3	▲	JAGUAR XJ220	3	4
4	▲	PRINCE OF PERSIA	1	-



Johnny Bazookatone

An 2050... Les "Toons" vivent dans l'harmonie qu'on leur connaît depuis les aventures de Roger Rabbit. Et pour garder les esprits en paix, Johnny Bazookatone arrose tout le monde de sa musique, car c'est le roi de la guitare ! Mais un danger menace les Toons... Le seigneur El Diablo, président de l'Underworld Inc., a volé Anita, la guitare fétiche de Johnny, sans laquelle il n'est plus rien. Ce sera donc à vous de partir à la recherche de votre instrument, en évitant tous les pièges tendus par El Diablo. C'est avant tout un jeu de plates-formes typique qui nous attend ici, auquel s'ajoutera un aspect "recherche". Ce qui est d'ores et déjà le plus frappant, ce sont les graphismes, qui s'annoncent merveilleux, ainsi que la bande sonore. Beaucoup d'agilité et de réflexes seront nécessaires dans ce soft, qui apparaît comme un futur "hit". Attendons d'en voir plus pour nous prononcer sur ce jeu dont la durée de vie pourrait bien être "canon"... ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : US GOLD • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 1996

Dernières sorties

Clockword Knight 2

SEGA / SATURN

Testé dans le numéro 45 - Note 86%

Voici le second volet de ce qui était le premier jeu de plates-formes sur Saturn. Une suite réalisée sur le même moule...

Cyber Speedway

SEGA / SATURN

Testé dans le numéro 45 - Note 75%

À bord de l'un des cinq vaisseaux futuristes disponibles, faites la course à travers une dizaine de circuits tout en 3D.

Donald in Maui Mallard

DISNEY INTERACTIVE / MD

Testé dans le numéro 44 - Note 84%

Donald est un fin limier et se lance à la recherche d'un précieux objet. Aidez-le à traverser les nombreux pièges qui l'attendent dans la jungle...

Exo Squad

PLAYMATES / MD

Testé dans ce numéro - Note 76%

Montez dans votre robot "multi-usages" et partez affronter les ennemis, où qu'ils soient. Un Shoot'em Up bien "fun".

Fahrenheit

SEGA / M-CD

Testé dans le numéro 42 - Note 72%

Vous êtes un jeune pompier qui va devoir combattre le feu pour sauver des vies humaines. De lourdes responsabilités reposent sur vos épaules !

Frank Thomas Big Hurt Baseball

ACCLAIM / MD

Testé dans le numéro 45 - Note 80%

Le base-ball dans son plus pur style ! Jouez de l'effet et cherchez le "Homerun" lorsque vous êtes à la batte.

Garfield Caught in the Act

SEGA / MD + GG

Testé sur MD dans le numéro 44 - Note 76%

Testé sur GG dans le numéro 43 - Note 81%

Suivez les aventures rocambolesques du plus gros et du plus paresseux des chats, j'ai nommé Garfield ! Un jeu de plates-formes pour 1 joueur.

Izzy's Quest for Olympic Rings

US GOLD / MD

Testé dans le numéro 43 - Note 83%

En avant les métamorphoses en tout genre, avec ce jeu de plates-formes pour 1 joueur.

Le Manoir des Ames Perdues

SEGA / SATURN

Testé dans le numéro 45 - Note 69%

Voilà un jeu d'aventure en français, qui vous emmènera dans une maison hantée.

Marsupilami

SEGA / MD

Testé dans le numéro 43 - Note 85%

Le Marsupilami doit escorter un jeune éléphant jusque dans son pays natal. Un jeu qui vous demandera des réflexes et tout autant de jugeote.

NHL All-Star Hockey

SEGA / SATURN

Testé dans le numéro 44 - Note 85%

Préparez-vous pour des matchs de hockey sur glace hyper réalistes, avec pas moins de 16 vues différentes et une encyclopédie sur le hockey en "cadeau-bonux" !

Phantasy Star 4

SEGA / MD

Testé dans le numéro 44 - Note 90%

Un jeu de rôles des plus complets, qui vous conduit en 2284, époque où la magie est toujours de cours... Malheureusement, tous les textes sont encore en anglais.

Robotica

SEGA / SATURN

Testé dans le numéro 45 - Note 90%

Prenez les commandes d'un robot ultra sophistiqué et pénétrez dans la base orbitale Deadalus. Un jeu 100% en 3D.

Sonic Labyrinth

SEGA / GG

Testé dans ce numéro - Note 84%

Un jeu d'action tout en couleurs et en rebondissements, qui mènera Sonic dans des labyrinthes où il sera bien secoué.

Theme Park

BULLFROG / SATURN

Testé dans le numéro 44 - Note 94%

Créez votre propre parc d'attractions et gérez-le du mieux possible pour satisfaire tous les enfants. Un challenge plus difficile qu'il n'y paraît...

Vectorman

SEGA / MD

Testé dans le numéro 44 - Note 89%

Petit robot costaud, vous foncez à travers les niveaux en pulvérisant tout sur votre passage. Adepte des métamorphoses, vous trouvez toujours le moyen de passer ! Un shoot'em up très agréable.

Virtua Fighter

SEGA / 32X

Testé dans le numéro 43 - Note 94%

La version 32X du fameux jeu de combat de Sega est disponible, et quelle version !

World Series Baseball

SEGA / SATURN

Testé dans le numéro 45 - Note 87%

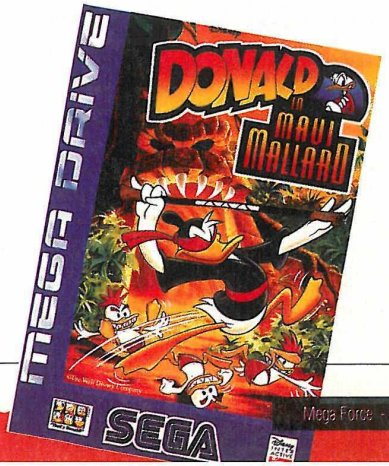
Voilà la première simulation de base-ball sur Saturn. Un jeu qui vous fera aimer ce sport d'habileté.

Wrestlemania the Arcade Game

ACCLAIM / MD

Testé dans le numéro 45 - Note 89%

Découvrez un catch des plus spectaculaires avec des coups classiques et d'autres totalement délirants. Un jeu pour 1 ou 2 joueurs.



manga

en vœux

Nous ne savons pas si c'est le résultat des bonnes résolutions de début d'année, mais les éditeurs semblent décidés à vous faire passer une année très "manga". Nous allons avoir bien des trésors à nous mettre sous les yeux puisque Manga Land, une filiale du "monstre" AB Productions, va ressortir en français les vieux de la vieille, comme Saint Seiya, Ken Le Survivant, Ranma 1/2 ou encore Sailor Moon. Mais l'événement qui se dessine à l'horizon, c'est surtout la sortie prochaine de Patlabor 2 chez Manga Vidéo. De bons moments en perspective... Mais nous allons d'abord vous livrer tout de go l'actualité brûlante, sensuelle et magique de ce début d'année. Ah... On allait oublier : bonne année !

Par MANU, dit Bango, et LAURENT, dit "Si j'peux rendre service...".

Conspiracy

gas : tu en voala !

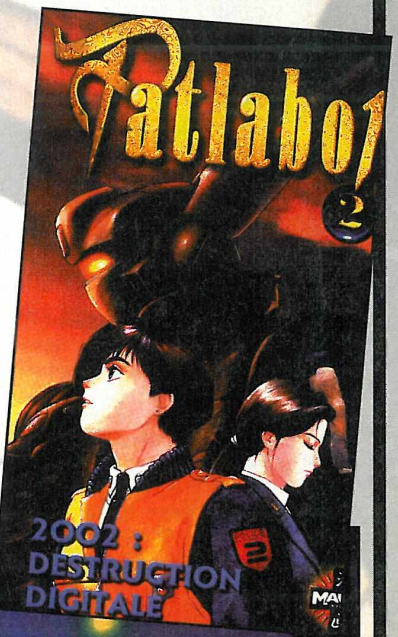
Chez Samouraï

Cet hiver pourrait bien être le plus chaud de tous chez Samouraï. L'éditeur sort en effet un manga de U-Jin, qui pourrait bien choquer les plus jeunes. Cet auteur vient d'accoucher de **Conspiracy**, un bouquin dont chaque page vous brûlera les mains. Au-delà de l'érotisme extrême, c'est surtout les situations dans lesquelles vont se retrouver les personnages qui marqueront le lecteur : un sexe en forme d'Alien, des écolières venant en bande uriner sur des mégots pour une poignée de yens... On peut même voir un "remake" bien étrange des Trois Petits Cochons. À mon avis, il y aura autant de cochons que de lecteurs, mais bon... Si vous désirez un genre plus classique, ou que vos parents ne vous laissent pas le choix, **Metal Hunter** se donne à vous. Plutôt SF qu'érotique, cet excellent titre, dont on remarquera la bonne qualité graphique, conte les aventures d'un groupe de super flics mi-hommes mi-robots, qui sont envoyés sur des opérations délicates comme les prises d'otages. Un peu comme le RAID... En parlant de "raide", l'éditeur nous a annoncé la parution prochaine de **DBX**. Pas besoin de dessin pour comprendre que nous allons avoir droit à une parodie érotique de DBZ ! On attend avec impatience de voir ce que ça donne. Je suis curieux de connaître l'utilité de la queue de Son Goku... Enfin, pour clore, nous avons appris la naissance du dernier petit Samouraï, **Tunky Knight**. Si nous connaissons le nom du nouveau-né, il nous est maheureusement impossible de vous en dire plus. Par contre, je peux vous faire une confidence, mais ne le répétez pas : lors du dernier Multimédia World Show, alias le Super Games, Samouraï a créé la panique avec ses "Bombe-bags". Cette arme ultime n'est autre qu'un sachet renfermant une capsule de poudre noyée dans l'eau qui, lorsqu'on l'écrase (sans l'ouvrir), gonfle suite à une réaction chimique, et explose. C'est drôle, ça fait du bruit, et qu'est-ce que j'ai pu m'en prendre sur la tronche !

DBX

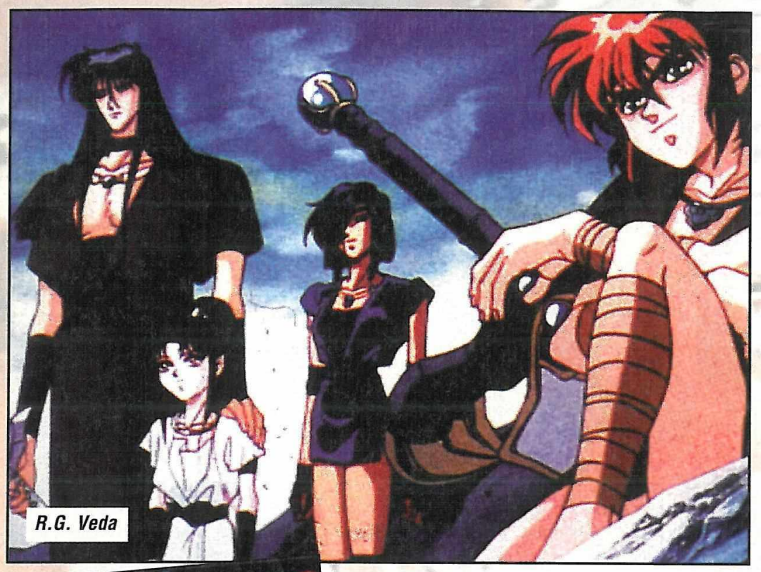
Chez Manga Vidéo

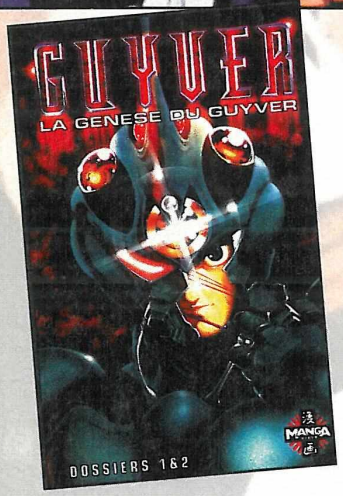
Pour les admirateurs de Cobra, Manga Vidéo crée l'événement et édite la vidéo du film **Cobra**. Réalisé par Osamu Dezaki (Golgo 13), cet animé de 95 minutes vous plongera au fin fond de l'univers. Et à cet endroit perdu, c'est le cirque ! Les gouvernements sont corrompus jusqu'à la moëlle, et œuvrent pour les syndicats du crime. Excédés, les dirigeants de la Fédération de la Justice des Galaxies Unies a mis à prix la tête des criminels. C'est le moment que choisit Cobra, disparu depuis deux ans, pour réapparaître. Mais cela ne va pas plaire à tout le monde, et notamment à un certain Lord Necron... De l'action en perspective, et de grande qualité. L'autre grande surprise, c'est l'avènement de **Patlabor 2**, un véritable chef-d'œuvre d'animation. L'action se déroule en 2002. Alors que les robots Labors sont de plus en plus employés pour des opérations aussi bien civiles que militaires, une division policière "spéciale Patlabor" est créée afin de combattre les criminels qui utiliseraient cette technologie. La destruction d'une équipe de Labors de l'ONU en Asie du Sud-Est marque le début d'une action terroriste : Tsuge, instructeur et ancien amant de Nagumo (une policière de l'escouade), construit une toile mortelle qui menace les structures militaires et gouvernementales du Japon. Un défi s'offre donc à Nagumo, qui va devoir tenir tête à Tsuge. Ce film, primé en 1993 au Festival d'Animation de Mainichi, est une véritable prouesse de scéna-



Patlabor 2

manga

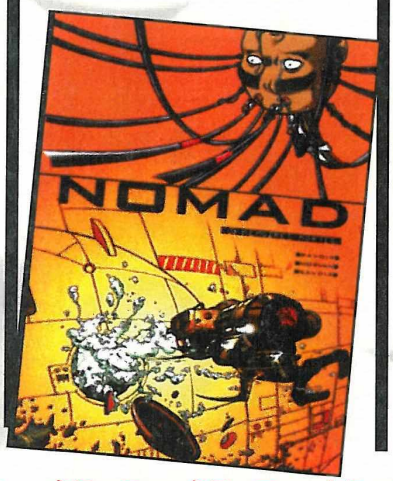




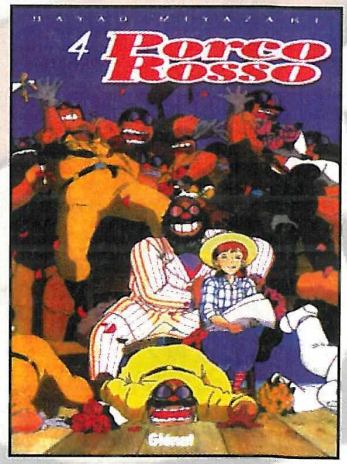
rio et d'animation, et les fans d'images de synthèse y trouveront leur bonheur. Quant aux autres, ils pourront se tourner vers **Guyver,** dont les quatre premiers OAV viennent de sortir sur deux cassettes, et qui vous immergera dans l'univers des "mechwarriors". Enfin, voilà **R.G. Veda**, une aventure qui prend pied dans la nuit des temps. Cet OAV de 78 minutes narre l'aventure de six mystérieux guerriers, les six points de l'étoile flamboyante de la prophétie de Kuyah, qui vont tenter de mettre fin aux actes du général Taishakuten, assassin du dieu Tentaï. Beau programme.

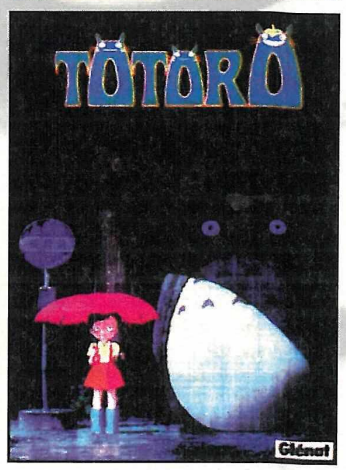
Chez Glénat

Glénat sait rester fidèle aux valeurs sûres. Et la meilleure d'entre elles est sûrement **DBZ**, dont le 19ème volet pointe à l'horizon. Et il promet gros en péripéties, puisque Sangohan, fils de Sangoku et entraîné par Piccolo, va affronter les terribles Saïyens Nappa et Végéta. Mais pour ne pas laisser son fils "dans la mouise", Sangoku va ressusciter et venir à sa rescousse. Les cartes sont posées, et c'est maintenant à vous d'aller découvrir la suite. Et si DBZ ne vous inspire pas plus que ça, **Porco Rosso** vous séduira sûrement plus, surtout si vous avez aimé le film d'animation. C'est d'ailleurs de celui-ci que ce quatrième bouquin est tiré. Je passe sur les traditionnels compliments, car vous savez tous que c'est un chef-d'œuvre. Si ce n'est pas le cas, il serait temps pour vous de sortir du coma ! Et dépêchez-vous, car ce quatrième tome sera le dernier des volets des aventures du célèbre pilote d'hydravion. C'est vraiment beau... Pour les pro-occidentaux, Glénat a prévu le tome 3 de **Nomad**. Cette excellente BD de Morvand, Savoia et Buchet est un véritable régal, et ce nouvel épisode s'annonce tout aussi brillant. Uragino voit enfin ses efforts



récompensés, et tient enfin Arrouan, enfermé dans la base sous-marine Jonas. Celui-ci a engagé trois hackers hyper-expérimentés pour extraire du Nomad ses 3 entités protectrices. Dans son univers intérieur, Arrouan doit lutter contre une menace qui ronge petit à petit son interface. S'engage alors une course contre la montre, d'autant plus que Phillips, récupéré par les services secrets américains, fonce vers le glacial pays du Kamchatka... Ce tome vous fournira une partie des réponses aux questions posées dans les deux premiers,





et il me tarde d'en découvrir la suite. Profitons de ces quelques lignes pour annoncer la sortie, en février prochain, du premier tome de **Cobra**, un "animé comics" en français, ainsi que de **Totoro**, créé par Hayao Miyazaki, inspiré du manga du même auteur, et enfin de **H.K.**, un manga européen qui nous apparaît de toute beauté.

Chez Casterman

L'éditeur de Tintin est allé chercher au Japon des auteurs de Manga, et c'est ainsi que nous voyons débouler dans nos librairies préférées **Gon**, deuxième du nom. Ce bébé tyrannosaure va comprendre avec douleur que gambader dans la nature, ce nest pas de tout repos... Mais après un passage en bord de mer, dans la savane et sur la banquise, il aura bien pigé que les animaux ne sont pas tous amicaux. Et du tyrannosaure à l'opéra, il n'y a qu'un pas. Les japonais aiment décidément bien piquer des trucs aux autres ! On en veut pour preuve ce manga de Fukuyama, qui reprend Don Giovanni de Mozart. De conquête en conquête, **Don Giovanni** va tomber sur un os, ou plus précisément un homosexuel du nom de Don(na) Elvira. La suite est à vous... Sachez seulement que l'auteur est un fervent adepte de Mozart (!), puisqu'il a déjà sorti, en 1990, Mademoiselle Mozart. J'en connais un qui doit se retourner dans sa tombe... Un à qui cela ne risque pas d'arriver, c'est Manji, le héros de **L'Habitant de l'Infini** (tome 2), qui est immortel. Ce héros un peu particulier poursuit toujours les meurtriers des parents de Lin, sa compagne de route. Mais cette fois, ils vont rencontrer Eiku, un samouraï, lui aussi immortel. Celui qui aurait pu être un allié va se transformer en un véritable ennemi, et Lin va se retrouver prisonnière de ce dernier. Je pourrais vous donner la suite, mais j'ai horreur des suspenses brisés... Je préfère vous dire que **Le Trou Bleu** sera dispo' le 15 janvier, et qu'il promet, surtout dans la richesse de son scénario. Le "trou bleu" est en fait l'équivalent, pour la mer, du trou noir dans l'espace. Ce qui était jusque-là une légende commence à intéresser sérieusement les scientifiques, surtout depuis qu'un poisson vieux de 65 millions d'années (presque le même âge que Jeanne Calment) est réapparu au large des Comores. Plusieurs savants vont donc monter une expédition, et tracer leur chemin jusqu'à ce trou bleu, espérant ainsi accéder à... l'ère secondaire. Vraiment, j'en ai la bave aux lèvres, et

gas !

Jackpot ! Mais pour le toucher, le notaire exige que le jeune homme réussisse ses examens. Ce qui lui semble difficile, d'autant plus qu'il a rencontré une jeune fille, un poil allumeuse, qui va bouleverser pas mal de choses. Autre manga, autre genre, **Born To Kill 1** est un manga chinois extrêmement beau, fait à la mode ancienne, c'est-à-dire sur celluloïdes. Le scénario est exactement du même gabarit, et promet. Un homme va un jour être assassiné, sans que personne ne sache pourquoi. Mais ceux du monde des morts savent qu'il a été désigné pour faire la loi chez les zombies. Drôle de destin... Côté vidéo, après un léger retard, voilà **Yuyu Hakusho**, qui sort enfin. Si vous voulez connaître l'histoire, voyez notre numéro du mois dernier. Si vous ne l'avez pas, c'est le destin qui vous punit, et vous êtes condamné à mourir dans l'ignorance ! En revanche, je veux bien vous annoncer la sortie de **Salamander**, issu de la saga des "Nemesis et Salamander" de Konami.

c'est la faute à Yokinobu Hoshino, son dessinateur/scénariste ! Il faudra qu'on lui dise un mot...

Chez Tonkam

Nous vous parlions, dans les lignes précédentes, de **R.G. Veda**. Voilà le deuxième tome, mais sur papier cette fois. Out, la vidéo ! Par contre, le scénario est le même, et les six chevaliers magiques poursuivent leur chasse au Général Taishakuten. Voilà, vous savez l'essentiel. Dirigeons-nous plutôt vers **Angel 3**, qui est nettement plus séduisant. Bon, côté scénario, c'est un peu léger. Par contre, côté visuel, les pervers vont pouvoir se régaler ! Nettement moins sexy, le héros d'**Asate Dance 2** est en passe de toucher un héritage. Mais attention, pas un héritage à la noix. Là, c'est le

漫画 • 漫画 • 漫画 • 漫画 • 漫画 • 漫画 • 漫画 • 漫画 ▶▶▶

SCORE GAMES
JEUX VIDEO CONCEPT
ST GERMAIN en LAYE
☎ 30.61.47.47 et FAX 39.73.20.22
42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE
• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop
• RER : St Germain en Laye • à 200 m du RER
ouvert le dimanche de 10h à 13h

revendez et achetez
vos JEUX et CONSOLES d'occasion
30 à 80% moins cher
QUE LES JEUX NEUFS

SEGA

SATURN

→ CONSOLE neuve VF + Daytona + 1 PAD 2590 F

MANETTE SUP	149 F
ADAPTATEUR JEUX JAP/US	299 F
ARCADE RACER	449 F
ACTION REPLAY PRO	369 F
CARTE VIDEO MPEG 1	190 F
CARTE CD PHOTO	169 F

Jeux neufs		Jeux occasion	
FIFA 96	369 F	CLOCKWORK KNIGHT 2	239 F
HI-OCTANE	369 F	DAYTONA	199 F
MANOIR DES AMERS PERDUES	399 F	LE MANOIR DES AMES PERDUES	279 F
MORTAL KOMBAT 3	369 F	MYST	279 F
MYST	399 F	PANZER DRAGON	299 F
NBA JAM TE	399 F	RAYMAN	279 F
RAYMAN	399 F	SHINOBI X	249 F
ROBOTICA	399 F	THEME PARK	279 F
SEGA RALLY	449 F	VICTORY GOAL	139 F
THEME PARK	399 F	VICTUA FIGHTER REMIX	189 F
VIRTUA COP (VF) + GUN	499 F	TEL POUR DISPONIBILITE	
WORMS	349 F		

MEGADRIVE

→ CONSOLE neuve MEGADRIVE II + 1 manette + 1 jeu 599 F

→ CONSOLE occas MEGADRIVE II + 1 manette 349 F

→ CONSOLE occas. MEGADRIVE I + 1 manette 279 F

Accessoires	
MANETTE SUP	79 F
MANETTE OCCAS	59 F
2 MANETTES INFRA ROUGE	199 F

Jeux neufs			
BATMAN FOREVER	399 F	SONIC COMPILATION	199 F
EARTH WORM JIM 2	449 F	SPIROU	399 F
FIFA SOCCER 96	399 F	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	399 F
GARFIELD	399 F	SUPER SKIDMARKS	399 F
MARSUPILAMI	399 F	VECTOR MAN	399 F
MORTAL KOMBAT III	449 F	WATER WORLD	449 F
MR PACMAN	299 F	WORMS	369 F
NFL QUARTER BACK CLUB 96	399 F	TEL POUR DISPONIBILITE	

Jeux occasion			
ALIEN 3	99 F	MC DONALD GLADIATOR	79 F
ALLADIN	159 F	MOON WALKER	99 F
DESERT STRIKE	209 F	MORTAL KOMBAT	99 F
DRAGON FURY	139 F	SOLEIL	279 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	79 F	SUPER MONACO GP	139 F
FIFA FURY	139 F	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	299 F
FLASHBACK	149 F	TERMINATOR 2	99 F
KID KAMELEON	79 F	THUNDER FORCE IV	169 F
LANDSTALKER	249 F	WORLD CUP ITALIA 90	49 F
LE ROI LION	249 F		

GAME GEAR

→ CONSOLE neuve 599 F
→ CONSOLE occas 299 F
• LOUPE 69 F
• BATTERIE 139 F

Jeux neufs		Jeux occasion	
EARTH WORM JIM	299 F	ALADDIN	169 F
FIFA 96	299 F	CHUCK ROCK	99 F
GARFIELD	269 F	ECCO	169 F
MICROMANIA 2	269 F	STREET OF RAGE	129 F
MORTAL KOMBAT III	299 F	SUPER MAN	79 F
POWER RANGER II	269 F	TERMINATOR 2	79 F
PRIMAL RAGE	269 F	Jeux occas. à partir de 39 F	

MEGA CD

→ CONSOLE neuve + 1 jeu 799F
→ CONSOLE occas + 1 jeu 549F

Jeux neufs		Jeux occas.	
DUNGEON EXPLORER	249 F	CHUCK ROCK	79 F
EARTH WORM JIM	399 F	DRAGON'S LAIR	249 F
ETERNAL CHAMPION	299 F	ECCO	99 F
TOM CAR ALLEY (VF)	449 F	GROUND ZERO	139 F

32 X

→ CONSOLE neuve + 1 jeu 799F
→ CONSOLE occas + 1 jeu 549F

Jeux neufs		Jeux occas.	
FIFA 96	449 F	DOOM	249 F
KOLIBRI	449 F	KNUCKLES CHAOTIX	279 F
NIGHT TRAP(32X CD)	399 F	MOTOCROSS	199 F
VIRTUA FIGHTER	449 F	NBA JAM TE	199 F

15* à 20%
Pendant tout le mois de janvier,
pour tout achat supérieur à 500 F
sur des jeux signalés en boutique

Téléphonez pour disponibilité et réservation des jeux

A retourner exclusivement à
ou commande sur papier libre

SCORE GAMES JEUX VIDEO CONCEPT 42, rue de Paris 78100 St Germain en Laye
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Tél .....

TITRE	CONSOLE	PRIX

Frais de port(colissimo) : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs
❑ Chèque ❑ Mandat Date ..... Signature

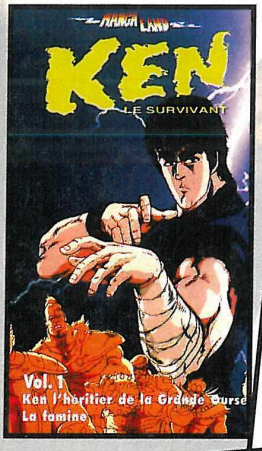
MEGAFORCE 01/96

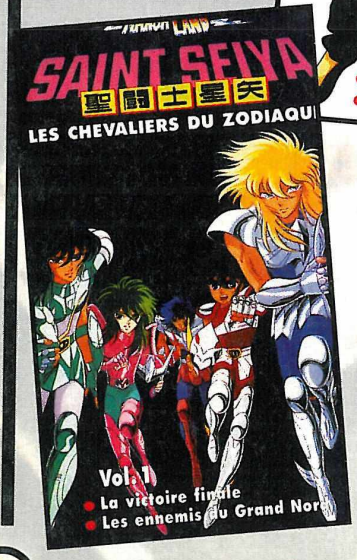
manga

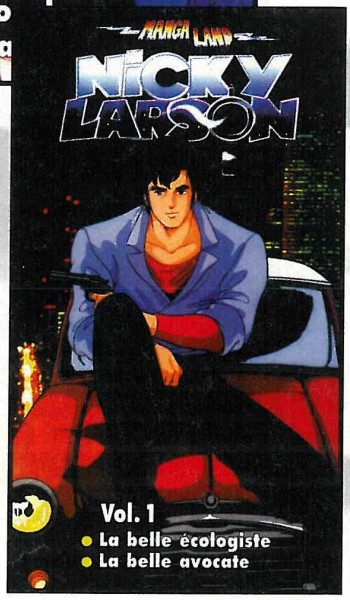
Vous savez, les jeux vidéo... Cet OAV donne en tout cas l'impression d'être aussi bien soigné que les jeux. Enfin, pour clore le chapitre Tonkam, voici **Lum**, plus connu en France sous le nom de Lamu, qui va se retrouver enfermé avec son compagnon dans une carapace de tortue géante. Palpitant...

Chez Manga Land

Plein de bonnes choses ! Débutons par le premier film de **Ranma 1/2**, qui va voir Adeline kidnappée par le Prince Kirin, venu d'une lointaine province de Chine, et qui veut en faire sa femme. Moi, les travelos, ça me branche pas, mais libre à lui. Toujours est-il que Ranma, Roland et les autres ne l'entendent pas ainsi, et vont partir en Chine où mille dangers les attendent. Si le film ne vous branche pas, sachez que l'éditeur sort également les épisodes diffusés à la téloche de **Ranma 1/2**, de **Nicky Larson**, **Saint Seiya** (Chevaliers du Zodiaque), **Ken le Survivant** et **Sailor Moon**. Chaque série comptera quatre cassettes de deux épisodes. Bonne initiative, n'est-ce pas ?







Chez Manga Power

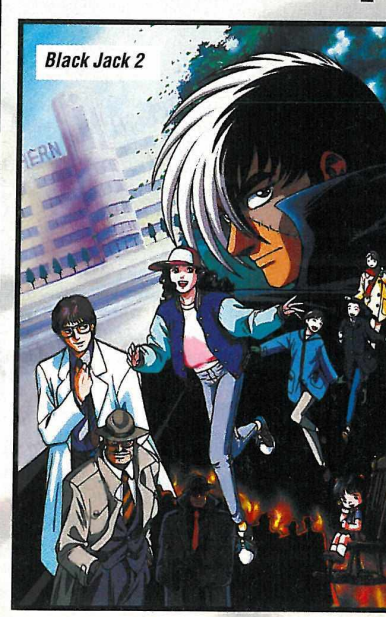
Déjà disponibles à la vente, les films de **Fatal Fury 1**, **Art of Fighting** et **Samouraï Shodown** vous replongeront dans l'atmosphère des jeux de SNK (nos préférés, d'ailleurs). En plus —à croire que tout le monde se les arrache, ces séries—, voilà **Saint Seiya 4** qui sort dans une vidéo de 45 minutes, mais attention, 45 minutes inédites. Je vous déconseille d'ailleurs de le louper, puisque c'est le dernier film de la série. Autres sorties à signaler, ce sont celles de **Fatal Fury 2 et 3**, des deux OAV de **Max et Compagnie**, qui passait sur feu la 5 (Orange Road en japonais), et de tous les épisodes de **Docteur Slump**.

Chez Shuriken

L'éditeur spécialisé dans les Laser-Discs sort de gros titres en ce beau et froid mois de janvier. Le premier sera **Browly**, extrait de Dragon Ball Z, **Ken le Survivant** le film, et **Saint Seiya 4**, dont nous avons déjà parlé. Le tout sera bien sûr en français. On murmure même qu'ils pourraient nous sortir **Macross** (le film : Do You Remember Love ?). On a également entendu dire qu'ils pourraient tout sortir en CAV, c'est-à-dire avec arrêt sur image, et le tout en qualité laser, of course.

Chez AK Vidéo

L'unique sortie de ce mois est celle de **Black Jack**, volume 2. Cette séquelle des aventures du médecin spécialisé dans la guérison des malfrats en tout genre, s'annonce aussi splendide que la première. Mais l'avenir devrait être riche, puisque l'éditeur a racheté les



as !

droits de **8th Man After**, qui est une vieille série nippone adaptée en son temps par SNK sur Néo Géo, et aussi de **Niku Nikku**, deux super séries composées de trois OAV chacune. Cet animé retrace la vie d'un savant qui a créé un androïde, qui deviendra la mère adoptive de sa fille. Tout va très bien, jusqu'au jour où la véritable mère de l'enfant, une milliardaire qui avait aidé le savant dans ses recherches, annonce son intention de le récupérer...

Chez Kaze

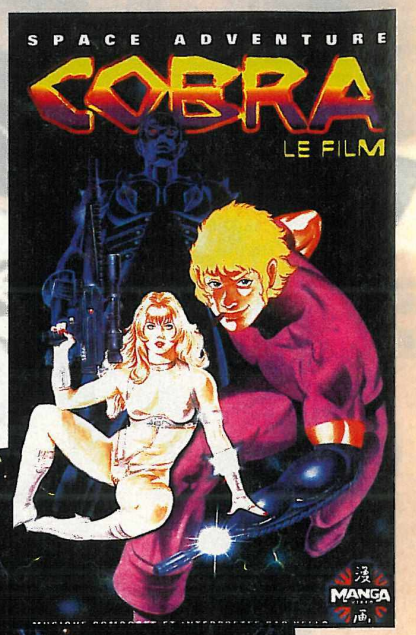
Yugen Keisha est le nom japonais d'une série appelée en français Exorcisme S.A.. Cette série d'OAV narre l'histoire d'une bande de spécialistes du paranormal, qui vont s'en aller affronter les forces démoniaques. Les démons, c'est sans moi... **Armitage 3** et **Kishin Heidan** sortiront également ce mois-ci. Malheureusement, l'éditeur n'a pas pu nous informer sur le contenu des cassettes.

Chez Katsumi

Nous vous avons déjà paré d'U-Jin, l'auteur nippon ? Qu'à cela ne tienne, nous en reparlons. Cette fois, c'est à propos de **Shin Angel 4**, un manga du genre "nibards au vent et fesses à l'air", que nous le retrouvons. Pour préserver l'œuvre originale, et pour satisfaire les petits vicelards, aucune censure n'a été apposée. On en pense ce qu'on veut... Enfin, la dernière œuvre est **Dragon Pink**, un manga héroïco-fantasyco-érotico-rigolo. Tout est dit.

Et puis aussi...

Kraken nous offre Les **Élémentalistes 2**, toujours aussi sympa, qui est l'enfant de Nobuteru San et Yuuki San. Et comme dirait Gotainer, il est beau, le Yuuki... Enfin, chez Dark Horse, nous avons appris avec joie la sortie pour ce mois de **Outlanders**, volume 2. Ce "space opera" conte une aventure très science-fiction, dans laquelle les Outlanders vont retrouver leur planète d'origine, la Terre. Ça me rappelle quelque peu Cosmos 99, ce bon vieux feuilleton... Toujours est-il qu'ils vont retrouver avec déception la planète qu'ils avaient quittée il y a des millions d'années. Pendant leur absence, les humains ont prospéré, et cela n'est pas du goût des extraterrestres qui vont, de ce pas, détruire le Japon et déclencher une guerre inter-stellaire. Une excellente BD...



ISBN 2-84164-014-0

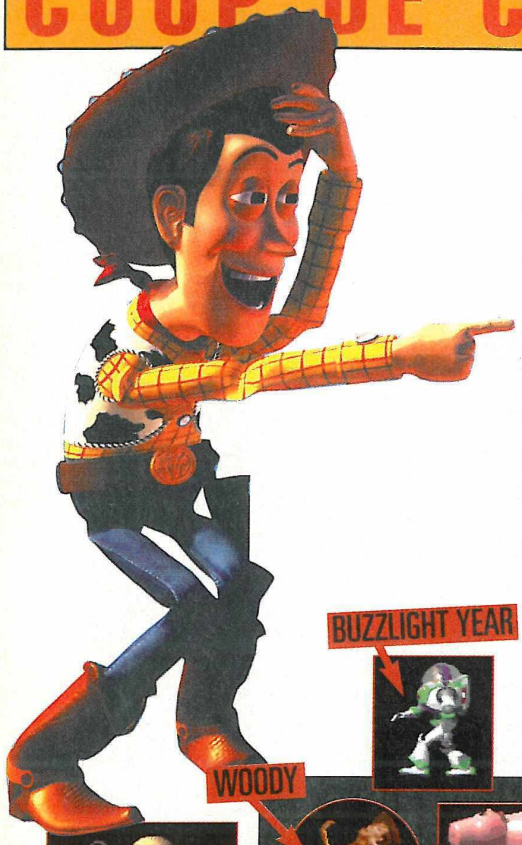
Remerciements à TOKAM

ZAPPING

COUP DE CŒUR

To

MEGADRIVE AMÉRICAINE



Passons en revue quelques éléments du jeu...

Le Livre de la

P A R F R A N C I S

Jungle, Aladdin, le Roi Lion... Disney nous avait habitués à des jeux qui se ressemblaient tous, des jeux de plates-formes, bons, voire même très bons, mais classiques. Avec Toy Story, non seulement Disney fait preuve d'imagination (ce qui est plutôt rare), mais ces diables de "Mickey" ont également utilisé, pour le rendu visuel de ce jeu, une technologie complètement révolutionnaire sur Megadrive, puisque développée grâce à des super stations graphiques, les zordinateurs Silicon Graphic.

Un "melting-pot" bien original...

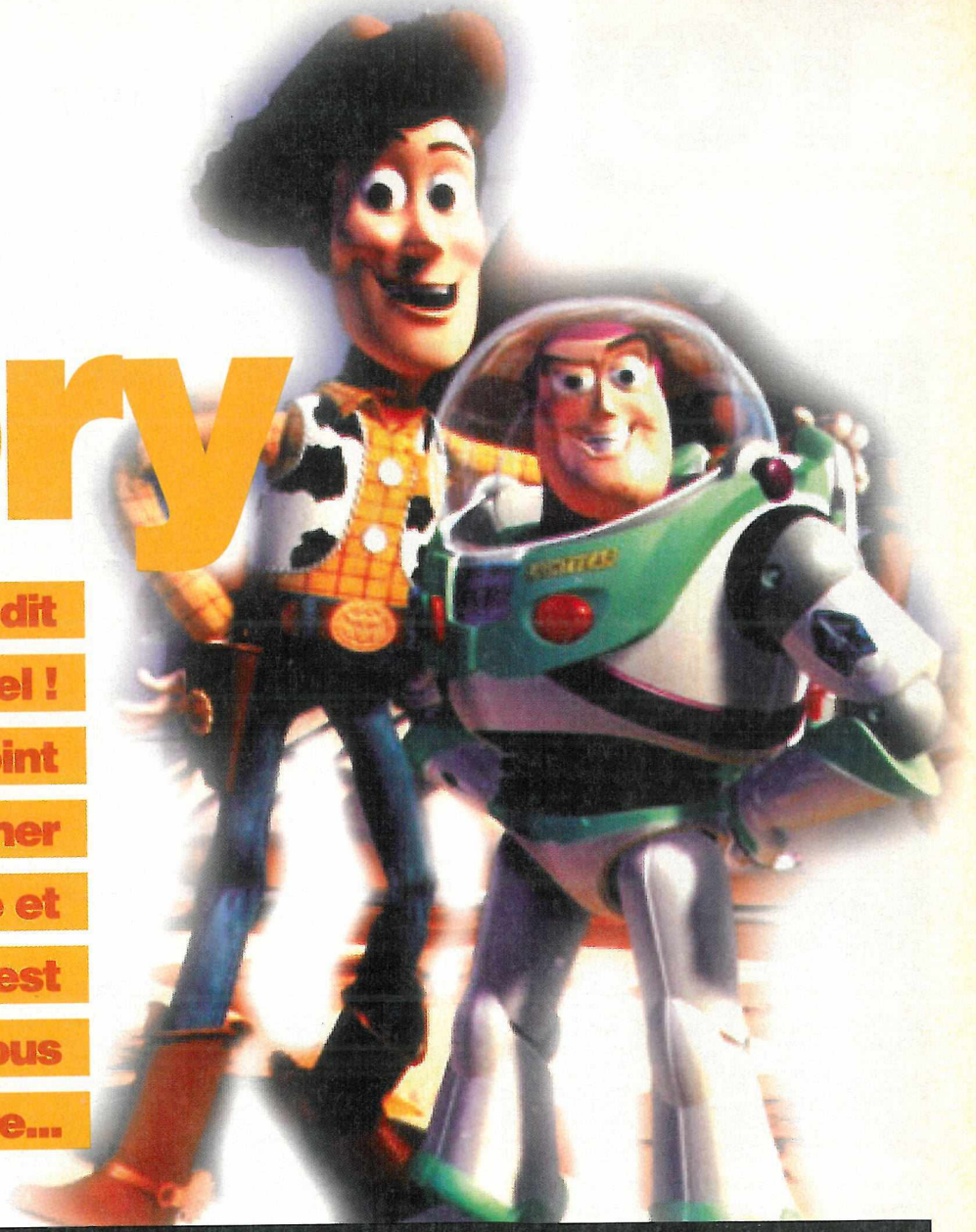
Toy Story est un monde dans lequel les jouets prennent vie dès que les humains ne sont plus là pour les regarder. Un monde qui fait rêver... Mais Toy Story est d'abord un film, qui sortira bientôt au cinéma, et dont le jeu reprend le scénario. La première grande surprise arrive lorsque l'on découvre le personnage principal (le cow-boy Woody) ainsi que tous les autres. En effet, ils sont réalisés en images de synthèse et le rendu est fabuleux. Hélicoptères, avions, petits trains, araignées et autres sont entièrement "renderisés" ! La seconde grande surprise arrive lorsque l'on passe de niveau en niveau, car ils sont super variés. Du coup, on passe des couloirs en 3D "à la Doom", à des épreuves de conduite qui nous rappellent Micro-Machines ou Super Monaco GP, ou encore à des épreuves d'habileté ou de réflexes, et je ne vous dis pas tout... Allez, encore un petit coup, juste comme ça : le stage-bonus est une épreuve de tir ! Un jeu vraiment varié comme vous le voyez, avec dix-huit niveaux au total. Et pour couronner tout cela, la maniabilité est en toutes circonstances impeccable. Notre cow-boy manie le fouet sans problème et se trouve à l'aise dans toutes les situations, à pied, en selle sur un dinosaure, au volant d'une voiture ou même avec un réacteur dans le dos...

Heureusement, la perfection n'est pas de ce monde...

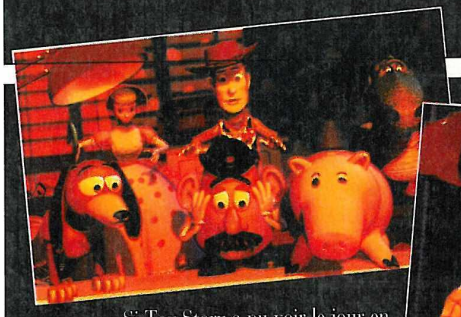
Toy Story n'est pourtant pas parfait... Bien que l'ambiance soit rigolote et complète, avec beaucoup d'effets sonores, bien que la maniabilité soit exemplaire, et bien que le rendu graphique en jette un max', plusieurs éléments nous laissent insatisfaits. Le plus gros reproche à faire concerne la longueur des niveaux, car ils sont vraiment trop courts. Bien qu'il y en ait dix-huit et que, sans passwords, la durée de vie du jeu ne soit pas trop courte, l'intérêt est affaibli car le joueur risque de rester sur sa faim. Graphiquement aussi, certains décors laissent un peu à désirer quant à leur finesse et au choix des couleurs utilisées. En revanche, l'animation des protagonistes du jeu est irréprochable, l'impression de profondeur est impeccable, bref, techniquement, ce jeu est fort.■

Toy Story

La Megadrive n'a pas dit son dernier mot, bordel ! Toy Story arrive à point nommé pour lui donner un nouveau souffle et montrer qu'elle est encore capable de nous surprendre...



TOY STORY, LE FILM



Si Toy Story a pu voir le jour en film (il est actuellement à l'affiche aux États-Unis), c'est grâce à l'association de deux sociétés, Disney et Pixar. Si la première est spécialisée dans les dessins animés grand public, la seconde est l'une des pionnières en matière d'animation sur ordinateur et s'est déjà largement fait connaître à l'occasion du Festival "Imagina", le salon annuel des nouvelles images à Monte-Carlo. Pas moins de quatre ans d'un dur labeur ont été nécessaires pour réaliser ce long métrage de 79 minutes, entièrement et uniquement en images de synthèse.

Toy Story nous conte l'histoire de deux jouets rivaux. Woody est un cow-boy (doublé dans la version anglaise par Tom Hanks) qui a toujours eu une place privilégiée dans la collection d'Andy, un jeune garçon âgé de 6 ans. Il était aimé et respecté des autres jouets d'Andy. Un beau jour, cependant, d'étranges événements surviennent, qui coïncident avec l'arrivée d'un nouveau jouet dans la chambre d'Andy, Buzz Lightyear, un aventurier cosmique en lutte contre un empereur maléfique. Buzz incarne le héros parfait et Andy n'a plus d'yeux que pour lui. Vexé, Woody décide de s'en débarrasser, mais les choses tournent mal et tous deux sont projetés dans le monde réel. Désormais, il devront trouver leur chemin pour retrouver leur chambre et surtout leur monde bien à eux.

Toy Story devrait être théoriquement sur tous les écrans de cinéma français en 1996, toutefois aucune date précise ne nous a encore été confirmée.

Toy story

LA TOTALE, AVEC LES 18 NIVEAUX DU JEU !

Libérez les petits soldats et donnez-leur un talkie-walkie. Dans le coin haut/gauche de l'écran, vous avez des indications pour savoir ce que vous devez faire et dans quelle direction aller. La perspective des meubles et même du plancher change en même temps que vous vous déplacez !

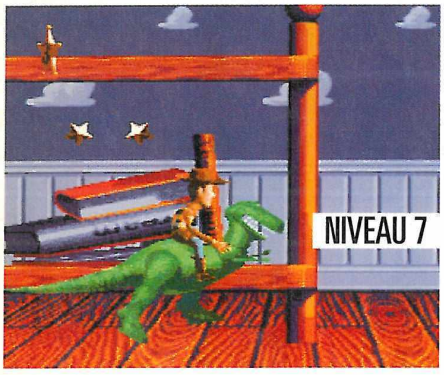
Dépêchez-vous de ranger certains jouets dans le coffre ou sous le lit avant qu'Andy n'entre dans la chambre... Vite, c'est chronométré !

Voici une épreuve de conduite, dans le style de Micro-Machines. Foncez sur Buzz pour obtenir des piles et continuer ainsi le plus longtemps possible. La voiture se conduit très agréablement et les dérapages sont nombreux.

C'est la course entre vous et Buzz, pour savoir lequel est le plus rapide. Rebondissez sur les ballons, accrochez-vous à tout ce que vous pouvez, balancez-vous avec votre lasso en agrippant des crochets et évitez les requins ainsi que les clowns.

Quel cauchemar ! Buzz est gigantesque et vous envoie des rayons laser. Frappez-le de votre lasso à chaque fois qu'il apparaît.

Aidez Rex à sortir de la chambre d'Andy, en enlevant les obstacles devant lui. Vous devrez prendre des chemins détournés pour y arriver ! Enlacez Rocky Gibraltar afin de libérer Rex.



Sur le dos de Rex, foncez en évitant les autres jouets, les trains, les avions et la voiture électrique. Vous pouvez accélérer, ralentir et sauter.

Face à face avec Buzz, vous devez éviter ses attaques lorsqu'il vous fonce dessus tête baissée par exemple, et essayer de l'emprisonner en donnant des coups de fouet dans le pneu pour qu'il lui tombe dessus. Une épreuve qui vous demandera de la précision.

L'intérieur de cette machine est plutôt complexe et dangereux ! Les résistances explosent à votre passage, les pièces de monnaie vous tombent dessus et le chemin pour parvenir en haut n'est pas très simple.

Dissimulé sous ce ver, vous devez avancer vers la droite tout en évitant les frites et autres aliments qui tombent des tables. Mais ce n'est pas tout : arrêtez-vous de marcher lorsque quelqu'un arrive et évitez les canettes de boisson qui sortent des distributeurs. Un niveau qui donne très faim !

Tiens, ça ressemble à Doom ! Allez chercher un par un les 8 aliens cachés quelque part dans le labyrinthe. Et faites vite, car cette épreuve d'orientation est chronométrée. Ne sont-ils pas mignons tout plein, ces petits aliens ?

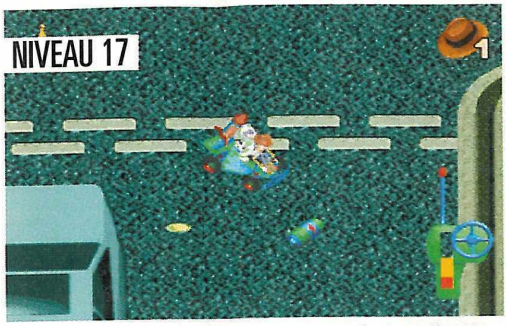
Ne laissez pas la machine attraper Buzz. Avec votre lasso, soulevez des peluches et envoyez-les sur la pince pour lui faire lâcher prise. Une épreuve de rapidité et de précision extrême.

Cette chambre est vraiment sale. Encore des araignées et, en plus, des canettes de boisson peuvent vous écraser. Mieux vaut avoir de bons réflexes pour esquiver tous ces dangers.

Quelle horreur, c'est plein d'araignées partout ! Entre les fléchettes, les pétards et les yoyos plein d'épines, ça va être difficile de passer !

Ho, là, là, ça chauffe ! Scud essaye de temps en temps de vous mordre l'arrière et une tonne d'obstacles se présentent à vous. Avancez, reculez et sautez pour rester en vie. Plus facile à dire qu'à faire ! Une épreuve de réflexes.

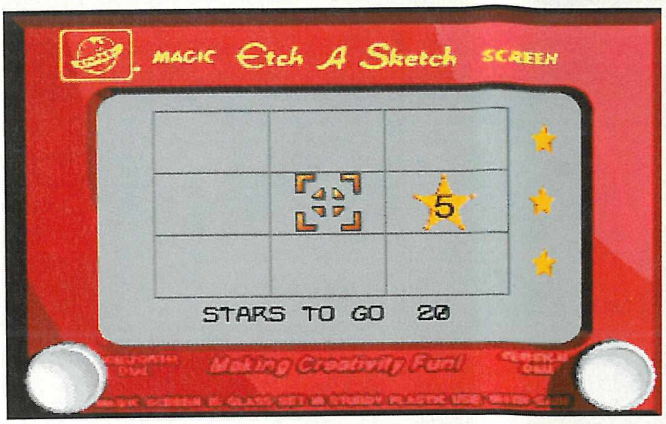
Mais c'est Daytona !? Contrôlez votre voiture dans les successions de virages qui vous attendent et ramassez de l'essence pour ne pas tomber en rade.



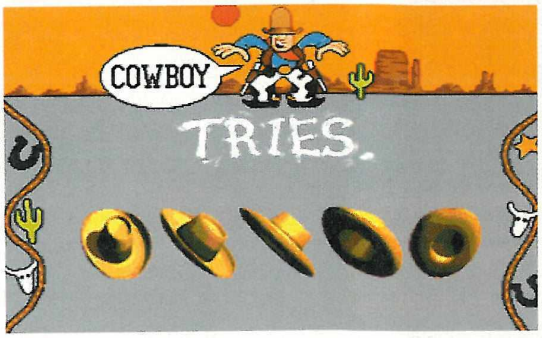
Pas facile de conduire une petite voiture au milieu de grandes ! En plus, ça dérape dur et les piles s'usent à une vitesse incroyable. Ramassez toutes les piles que vous trouvez.

Un peu de vol, ça vous dit ? Une roquette dans le dos, vous volez à toute vitesse dans la ville, au milieu des voitures et parmi plein d'obstacles (arbres, feux tricolores). Un gros camion tentera même de vous écraser.

À chaque fois que vous avez ramassé assez d'étoiles argentées, vous arrivez à une épreuve de tir, un stage-bonus qui va vous permettre de gagner un Continue. Le jeu consiste à déplacer le viseur sur les étoiles qui apparaissent et à leur tirer dessus avant que le chiffre indiqué au centre arrive à zéro. Vous ne devez pas rater plus de trois étoiles et vous devez en dégommer 20 au total.



Dans les options, vous allez pouvoir choisir le nombre de vies (de 1 à 5), qui sont représentées par ces chapeaux. Il sera également possible de choisir la configuration des touches de la manette, et enfin de visionner ou non l'histoire en images de synthèse, entre chaque niveau.



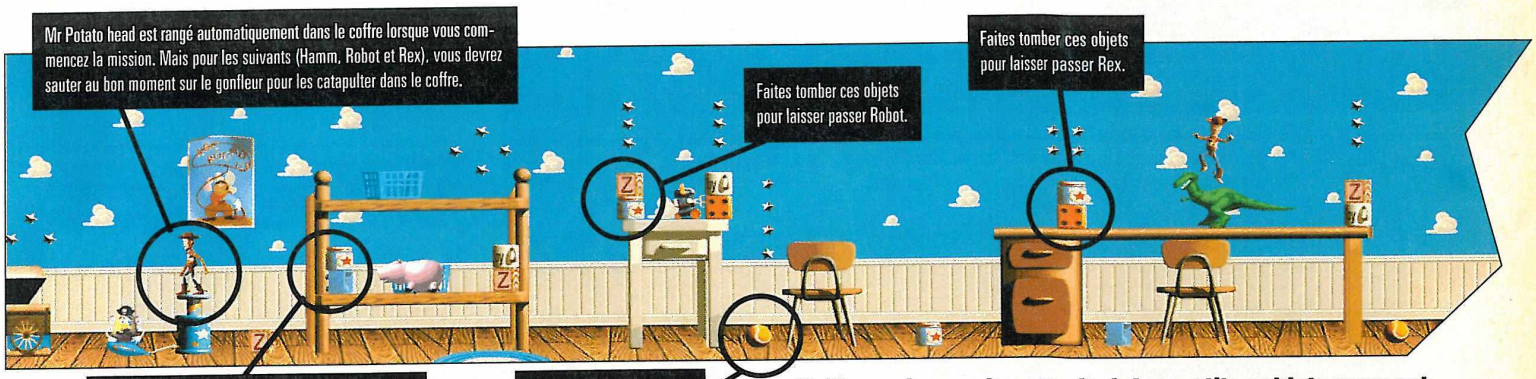
+

Les épreuves sont super variées, avec courses de voitures, phases de plates-formes, phases d'action... Le personnage principal et les ennemis sont d'une beauté incroyable !

–

Quel dommage que Toy Story soit aussi linéaire et que les niveaux soient si courts !

NIVEAU 2 - ALERTE ROUGE



Voilà un niveau chronométré. Les petits soldats vous ont averti par talkie-walkie qu'Andy était en route vers sa chambre. Votre mission : ranger certains jouets dans le coffre et d'autres sous le lit, le plus rapidement possible.

NIVEAU 10

DANS LA MACHINE À JOUETS

Attention aux hélices ! Plus haut vous attendent encore d'autres pièges, tels que des fusibles qui éclateront sur votre passage. Gaffe aux éclats !

Touchez le drapeau pour sauvegarder votre position. La seconde partie du niveau va être encore plus corsée...

Eh oui, c'est le seul moyen de passer !

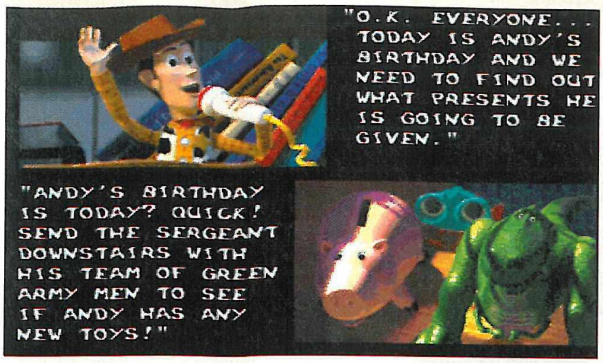
Cette fois, les plates-formes rentrent dans les murs lorsque vous êtes dessus. Vous devrez donc passer rapidement sur la suivante, tout en faisant attention à ne pas vous prendre les pièces qui tombent d'en haut.

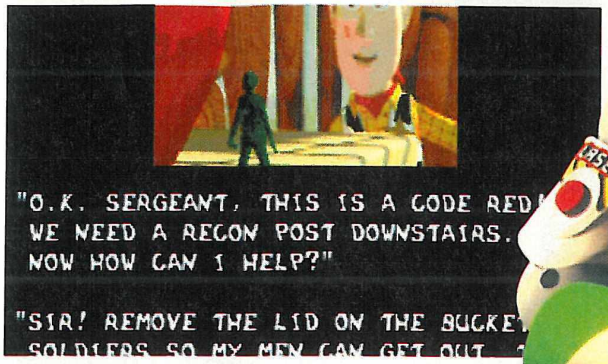
Vous savez, c'est cette machine que l'on trouve sur les fêtes foraines et dont le but est de vous faire attraper des peluches avec une pince mécanique ! Andy est tombé dedans et vous devez le retrouver. Vous voilà à l'intérieur même de la machine !

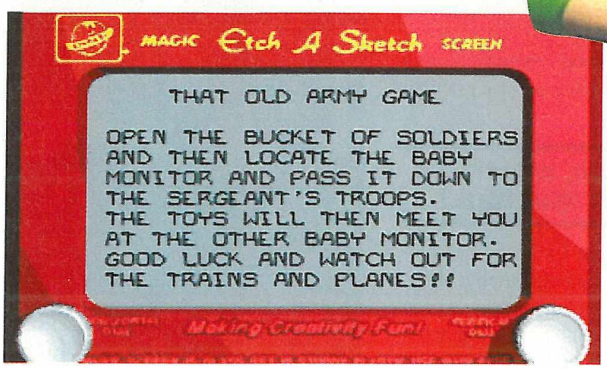
C'est dans ces tubes que passe l'argent. Brisez-les pour continuer votre route, mais attention à ne pas vous prendre des pièces sur la tête. Beaucoup plus haut, vous trouverez un tube qu'il ne faudra pas casser, par contre..

Ces plates-formes montent et descendent. Sautez de l'une à l'autre pour arriver en haut.

Montez sur la première plate-forme puis, lorsqu'elle disparaîtra, sautez sur les autres plus haut. Ensuite, lorsqu'elle réapparaîtra, montez de nouveau dessus jusqu'à arriver en haut. Cela demande de la synchronisation !

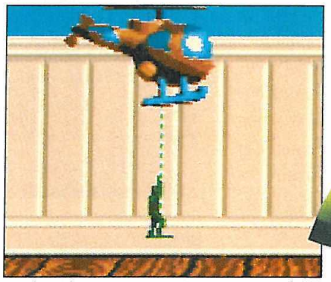




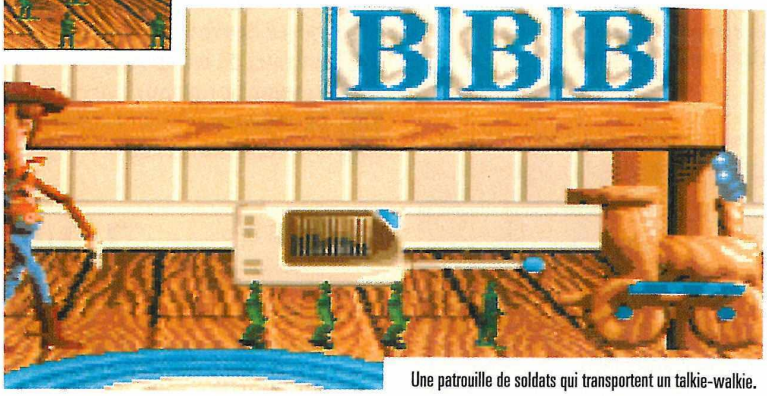


Avant chaque niveau, lisez bien votre mission pour savoir exactement ce que vous devez faire. Dans le premier niveau, par exemple, vous devez libérer les petits soldats qui se trouvent dans un seau, faire tomber un talkie-walkie au sol pour le donner aux soldats, et trouver l'autre talkie-walkie. Attention aux trains et aux avions...

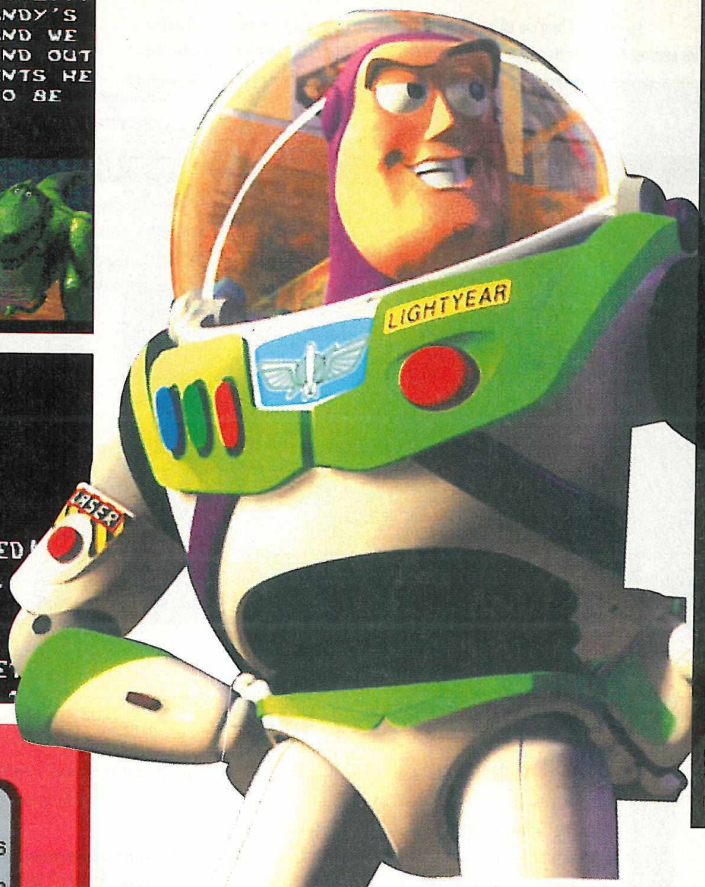
Des petits soldats qui sautent en parachute.



Un hélicoptère qui vient chercher un soldat blessé.



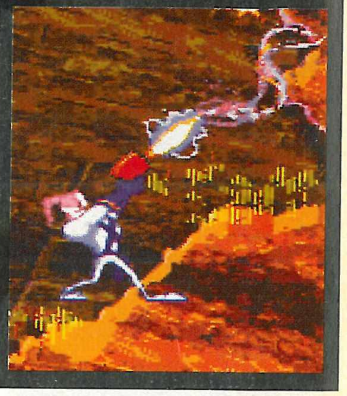
Une patrouille de soldats qui transportent un talkie-walkie.



MATCH CONTRE

EARTHWORM JIM 2

Suspense, suspense... C'est EWJ2 qui remporte le match ! Eh oui, Toy Story, avec ses niveaux très courts, peut vous laisser sur votre faim. Néanmoins, ses personnages en images de synthèse ainsi que la variété des épreuves valent largement le détour.



EN RÉSUMÉ

Lorsque l'on joue à Toy Story, on est tout de suite frappé par la qualité des graphismes, car c'est la première fois que l'on découvre une telle qualité graphique sur Megadrive. Pour tout dire, certains niveaux de Toy ressemblent à Clockwork Knight sur Saturn. Malheureusement pour lui, son intérêt intrinsèque n'est pas à la hauteur de la débauche des technologies employées. Le déroulement du jeu est, à mon sens, un peu trop linéaire. Enfin, ne restons pas sur cette note un peu pessimiste, Toy Story est tout de même un excellent jeu, avec lequel on passera de bonnes soirées devant son écran.

Toy story

SON : 17/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 19/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 17/20

90%

GENRE : *ACTION* • ÉDITEUR : *DISNEY INTERACTIVE* • PRÉVU SUR : *SNIN* • TAILLE CARTOUCHE : *N.C.* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NOMBRE DE NIVEAUX : *18* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*

La partie Shoot'em up à pied. Avancez, baissez-vous, sautez, activez votre bouclier, ramassez les options, tirez sur tous les ennemis et concentrez votre tir sur les plus coriaces d'entre eux.

Inspiré de Goldorak, Battletech et autres Zords des Power Rangers, ce Shoot'em up met entre vos mains des robots hyper puissants ! Mais parviendrez-vous à les contrôler dans toutes les situations ?

Exo squad

MEGADRIVE EUROPÉENNE

Voici la partie Shoot'em up dans l'espace. Le scrolling est super bien réalisé. Évitez les mines, détruisez les missiles et préparez-vous à la rencontre avec le Boss...

Rita Torres, J.T.

PAR FRANCIS

Marsh et Wolf Bronski sont trois humains, membres de l'Exo Squad, un groupe de robots gigantesques aussi efficaces au sol qu'en vol, et qui veillent sur l'équilibre du monde. Cet équilibre est aujourd'hui menacé, ce qui les conduit à monter à bord de leurs robots pour une aventure spatio-temporelle...

Deux jeux en un !

Exo Squad est avant tout un Shoot'em Up. Installé dans un robot sophistiqué aux multiples mouvements, vous devrez détruire en chemin de nombreux ennemis à l'aide de votre canon. Mais c'est aussi un jeu de combat, auquel on peut jouer seul ou à deux, et là, vous aurez le choix entre six robots, différents par leurs allures, mais malheureusement identiques quant à leurs moyens d'attaque, et c'est bien regrettable.

Le fun, c'est plus fort que tout !

La partie Shoot'em Up est un peu plus plaisante que la partie combat mais, même si le nombre de niveaux y est assez important, on est obligé d'avouer qu'ils sont trop courts. Les robots, quoique bien animés, se déplacent avec lourdeur. Heureusement, l'ambiance générale d'Exo Squad est tout à fait satisfaisante, même en jouant sans les musiques, notamment grâce à d'excellents effets sonores. Techniquement, il faut juste déplorer quelques effacements de sprites lors des explosions... Alors, quel est le bilan ? Malheureusement, et bien que les phases d'action soient variées, le jeu manque d'intérêt et de profondeur, mais pas de difficulté, ce qui ne le repousse pas au fond du classement. Exo Squad est agréable mais bon, il ne vous transportera pas dans un univers de plaisir intense. ■

Vous pouvez jouer à deux dans la partie combat et choisir l'un des six robots proposés. Jouer contre l'ordinateur est aussi possible.

Voici la partie combat. Vous voyez sur la photo tous les coups possibles.

Vous n'avez pas eu le temps de mettre votre bouclier !

GENRE : *SHOOT'EM UP* • ÉDITEUR : *PLAYMATES* • PRÉVU SUR : *SNIN* • TAILLE CARTOUCHE : *16 Mb* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE NIVEAUX : *20* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 ou 2* • PASSWORDS : *OUI* • CONTINUES : *OUI* •

SON : 16/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 14/20

76%

EN RÉSUMÉ

Le jeu n'est pas assez long, c'est bien dommage, et c'est ce qu'on lui reprochera principalement. Techniquement, il souffre également de quelques défauts, comme des effacements de sprites qui font peine à voir en cette fin d'année 1995. Lent et peu original, Exo Squad a cependant l'avantage d'être varié.

ACTION REPLAY

Trichez comme un Pro !

Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux ? Alors trichez comme un pro' grâce à la "PRO ACTION REPLAY", un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu, et qui permet :

– d'utiliser les codes donnés par votre mag' préféré pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc., à L'INFINI ;

– de trouver vos propres codes et de les utiliser directement ; - et encore plein d'autres choses selon les versions...

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

PRO ACTION REPLAY 3 pour SUPER NINTENDO
PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIVE

Les dernières versions débarquent en force en France : à l'aide de leur système ultra-sophistiqué, vous pouvez utiliser et trouver vous-même des codes sur n'importe quel jeu, qui vous rendront invincible, super puissant, etc. Il est possible de rentrer jusqu'à 100 codes en même temps, de vous servir de l'Action Replay comme ADAPTATEUR UNIVERSEL, permettant de jouer avec des cartouches américaines ou japonaises sur votre console européenne (ou, inversement, des cartouches européennes sur votre console "import"), ou de consulter facilement la bibliothèque de codes déjà intégrée dans ces nouvelles versions, sans oublier le mode "RALENTI" et la possibilité d'utiliser des "DEAD CODE" (codes auxquels aucun jeu ne résiste). Notez également la présence d'un interrupteur, permettant d'activer ou de désactiver les codes à n'importe quel moment.

PLAY STATION

PRO ACTION REPLAY pour PLAYSTATION

Insérez votre cartouche PRO ACTION REPLAY dans votre nouvelle console SONY, à l'emplacement prévu pour la "Memory Card", et découvrez avec émerveillement que vous pouvez aussi "tricher" sur des CD. À vous les VIES INFINIES, l'INVINCIBILITÉ, la possibilité de SAUTER DES STAGES, enfin la PUISSANCE MAXIMALE pour les meilleurs jeux existants actuellement sur PLAYSTATION grâce aux sauvegardes de jeux enregistrées sur la cartouche PRO ACTION REPLAY. Attention, cette cartouche ne permet pas de rechercher ses propres codes.

MEGA-CD

PRO CDX pour MEGA-CD

Vous voulez jouer avec les derniers jeux sortis aux USA ou au JAPON, mais votre console vous le refuse !? C'est terminé ! Avec le PRO CDX pour MEGA-CD, à vous tous les jeux d'import et sans exception ! Cette interface s'enclenche simplement dans le port cartouche de votre console et vous permet de "lire" tout CD dont le pays d'origine ne correspond pas à celui de votre console (par exemple, lire des CD américains ou japonais sur votre console européenne, ou, autre exemple, lire des CD européens sur une console "import").

GAME BOY

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

PRO ACTION REPLAY pour GAMEBOY, pour GAME GEAR, pour MASTER SYSTEM

D'une taille correspondant à une cartouche de jeu, la PRO ACTION REPLAY se fera un plaisir de se glisser entre votre console et votre jeu pour vous aider dans votre progression : à vous, les VIES INFINIES, les ARMES de la mort qui tue, le CHOIX DU NIVEAU, enfin tout ce que vous voudrez qui vous permettra de simplifier —ou au contraire de compliquer— votre jeu.

SATURN

PRO ACTION REPLAY pour SATURN : "3 en 1" !

Avec cette nouvelle cartouche, qui cumule les fonctions d'adaptateur universel (qui permet donc de lire tous les CD Saturn quels que soient leurs pays d'origine), de cartouche de sauvegarde, mais aussi d'Action Replay, vous pourrez avoir des vies, de l'énergie, des armes à l'infini pour plus d'une trentaine des meilleurs titres existants et cela, grâce à sa base de données intégrée. Attention, cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes, mais de saisir ceux que vous retrouverez dans vos magazines préférés.

Tous les produits cités dans cette page sont des produits exclusifs "DATEL" et sont totalement indépendants des fabriquants des matériels sur lesquels ils s'adaptent.

SUPER NINTENDO, GAMEBOY © NINTENDO
MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGADRIVE, SATURN © SEGA
PLAYSTATION © SONY
PRO ACTION REPLAY © DATEL

BON DE COMMANDE

(à découper ou recopier). À renvoyer à MEGAPRESS - ACTION REPLAY - 6, Boulevard Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.

OUI ! Je veux recevoir :

- ☐ NINPRO (Action Replay pour Super Nintendo) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SEGAPRO (Action Replay pour Megadrive) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GAMEPRO (Action Replay pour GameBoy) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GEARPRO (Action Replay pour Game Gear) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ MASTPRO (Action Replay pour Master System) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PRO CDX (Adaptateur pour Mega-CD) = 210,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SATPRO (Action Replay pour Saturn) = 365,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PLAYPRO (Action Replay pour Playstation) = 239,00 FF (+35,00 FF*)

(*) : 35,00 FF de participation aux frais de port par article commandé. Délai d'expédition : 3 semaines.

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....

ADRESSE : .....

C.P. : ..... **VILLE :** ..... **AGE :** ..... **CONSOLE(S) :** .....

Je joins un chèque de .....**FF à l'ordre de MEGAPRESS.**

Si le film a suscité en vous quelques envies de bagarres, le jeu est susceptible de vous plaire. Mais n'oubliez pas, ne pétez pas la tronche à vos parents, ils risqueraient de vous en vouloir.

mighty morphi Power Ra th

MEGADRIVE EUROPÉENNE

Le White Tigerzord.

Basé sur la même

PARFRANCIS

histoire que celle du film, le jeu vous propose d'incarner six Power Rangers dans des bagarres plus que musclées ! Si les techniques utilisées (arts martiaux et coups spéciaux) ainsi que les moyens (les Zords) sont véritablement incroyables, qu'en est-il du jeu ?

Un potentiel pas entièrement exploité...

Tout d'abord, il est navrant de découvrir que la version GG se montre plus intéressante grâce à un mode combat en un contre un absent dans la version MD... Mais ce que l'on regrette le plus dans le jeu, c'est d'une part que l'on ne puisse pas jouer avec tous les Zords de la nouvelle génération (le crapaud, le loup, l'ours...) et, d'autre part, que l'on ne puisse pas déborder de la réalité de la série en assemblant de mille et une façons les Zords pour former des créatures totalement inédites ! Le jeu n'en aurait été que plus intéressant et varié... Du coup, on se retrouve face à un beat'em up assez classique dans sa forme et dans son déroulement alors que le thème se prêtait à beaucoup d'innovations...

Vous pouvez sprinter et faire des coups de pied/poing sautés. Chaque personnage possède ce super coup de pied acrobatique qui permet de se défaire rapidement des nombreux ennemis. L'inconvénient est que cette technique vous retire pas mal d'énergie !

Mais un jeu de qualité !

Néanmoins, Power Rangers The Movie est un jeu honnête, même si les ennemis se ressemblent presque tous, si les Boss sont peu impressionnants et s'il y a peu d'occasions de casser des éléments du décor, de soulever des fûts ou de ramasser plein d'options, seuls reproches assez importants à faire. En effet, la réalisation technique, sans être merveilleuse, a au moins le mérite d'être d'un niveau assez régulier quel que soit le critère : graphisme, son, animation... La maniabilité, par exemple, est presque parfaite avec une prise en main rapide grâce à des mouvements faciles à réaliser et des tests de collision

Choisissez avant chaque niveau votre Power Ranger. À deux joueurs, vous ne pouvez pas choisir le même évidemment. Lorsque vous perdez la vie, vous pouvez reprendre avec le Power Ranger de votre choix. Pour les combats avec les Zords, vous avez à chaque fois le choix entre deux Zords.

+

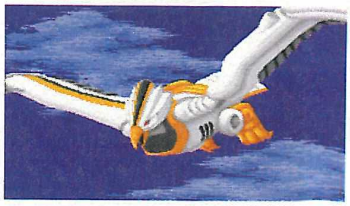
Combattre tantôt avec les Power Rangers et tantôt avec les Zords fait bien plaisir, d'autant que les coups sont nombreux et faciles à réaliser.

–

Les ennemis ne sont pas assez variés et, par rapport à la version GG, le mode combat en un contre un avec la possibilité de choisir son personnage même parmi les ennemis, n'est pas disponible. C'est très dommage !

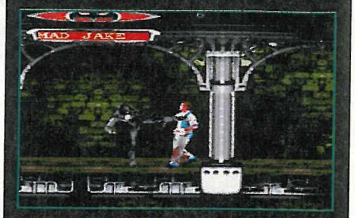
EN RÉSUMÉ

Un brin décevant par rapport à la superbe version GG, le jeu MD manque un peu d'intérêt mais réussit tout de même à plaire grâce à sa très bonne jouabilité et également à son thème ! Un jeu dynamique, mais qui reste encore classique.



Le Falconzord.

MATCH CONTRE



Batman Forever

Très maniable mais malheureusement un peu classique, je préférerais d'un poil Batman Forever, qui est plus intéressant et plus innovant, et ce malgré sa maniabilité, qui demande beaucoup d'entraînement.

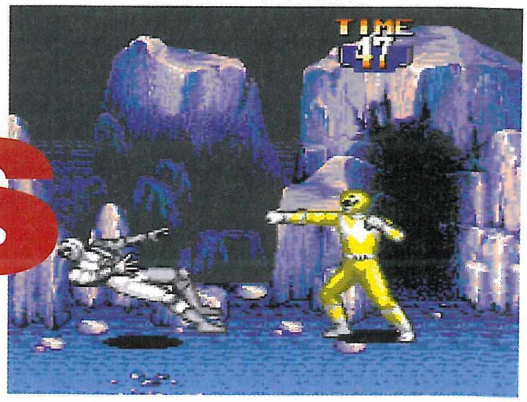
Ne vous faites pas écraser ! Ecoutez, la voiture klaxonne avant d'arriver sur vous.

Chaque niveau est divisé en deux parties. Dans la première, vous êtes un Power Ranger et dans la seconde vous combattez avec un de ces Zords : le Falconzord, le White Tigerzord, le Thunder Megazord ou le Ninja Megazord.

Vous pourrez, à certaines rares occasions, projeter des fûts sur vos adversaires.

En laissant le bouton "B" appuyé un certain temps puis en le relâchant, chaque personnage lance une attaque spéciale.

En brisant une pierre, vous avez découvert un passage secret...



ngers e movie

Le Thunder Megazord.

Chaque Power Ranger et Zord possède des coups différents, mais qui s'exécutent de la même manière. Appuyez plusieurs fois de suite sur "B" pour lancer une rafale de coups de poing, coups de pied et coups d'épée.

Vous pouvez jouer à deux simultanément et vous balader librement sur l'écran. Vous ne pouvez pas blesser votre ami, sauf en lui lançant un ennemi dessus. Les niveaux sont chronométrés et une flèche vous indique d'avancer.

assez précis dans l'ensemble, ce qui procure d'agréables sensations de jeu, que ce soit à un ou deux joueurs. L'action est rapide, mais pas autant que sur GG où les ennemis arrivent à toute pompe. Sur MD, on a tendance à attendre qu'ils se pointent... L'action est en tout cas spectaculaire, et l'animation ne souffre pas d'effacements de sprites ni de ralentissements. Une animation correcte bien que les personnages possèdent des coups un peu trop identiques et que les ennemis meurent toujours de la même manière. Graphiquement, on reste admiratif devant la beauté des Zords. Les décors quant à eux sont assez fouillés. Tout ceci donne un bon "visu" ! L'ambiance est, elle aussi, de bon niveau avec de nombreux effets sonores et même des cris. Un jeu pas aussi intéressant qu'on aurait pu l'espérer, surtout après avoir vu la version GG ! Un jeu auquel vous voyez que l'on peut faire de nombreux reproches, mais un jeu tout de même assez prenant et difficile pour offrir de longues heures de baston. ■

SON : 15/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 14/20

80%

mighty morphin Power Rangers the movie

GENRE : *BEAT'EM UP* • **ÉDITEUR :** *SEGA* • **EXISTE SUR :** *GG* • **TAILLE CARTOUCHE :** *16 Mb* • **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** *3* • **NOMBRE DE NIVEAUX :** *6* • **NOMBRE DE JOUEURS :** *1 ou 2* • **PASSWORDS :** *NON* • **CONTINUES :** *OUI* •

Sonic labyrinth

GAME GEAR

Robotnik a réussi

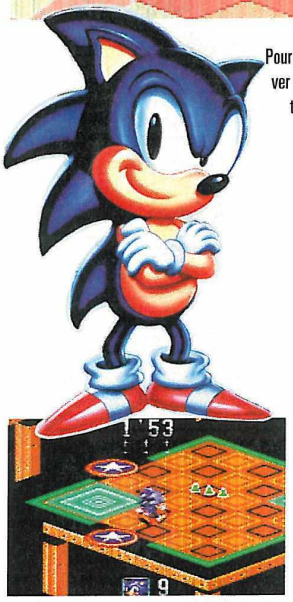
C'est fou tout ce qu'on peut faire avec un hérisson ! Après "Sonic Spinball", voici "Sonic Labyrinth", un jeu qui secoue très fort et qui vous en fera voir de toutes les couleurs, soyez-en certain...

Oh ! Des pics sont sortis du sol, vous faisant perdre toutes vos clés.

Choisissez la force de lancement de Sonic (1 à 4) ainsi que sa direction.

Empruntez les canons pour être téléporté.

Pour chaque stage, l'objectif est de retrouver 3 clés ainsi que la sortie. Ce n'est pas toujours évident dans ces labyrinthes !



Ici, vous voyez des plates-formes mobiles, un téléporteur à gauche et devant, une option. Suivant la couleur et le nombre de triangles, vous pouvez obtenir une vie ou devenir invincible par exemple...

Selon l'endroit où vous mettez les pieds, vous pouvez glisser, être attiré dans une direction ou même rester presque collé au sol. Méfiez-vous aussi des bumpers qui vous envoient dans tous les sens !

EN RÉSUMÉ

Un très bon jeu par son originalité et sa maniabilité mais qui manque un peu de longueur malgré la difficulté croissante. De plus, le mode "Time Attack" ne semble pas aussi intéressant que l'on aurait pu l'espérer. C'est dommage...

Freinez sans cesse pour parvenir à ramasser tous les anneaux. Vous gagnez une vie tous les 100 !

PAR FRANCIS

Robotnik a réussi à remplacer les chaussures ultra rapides de Sonic par des baskets pourries dont il ne peut même plus extraire ses pieds ! Largement handicapé, il doit néanmoins courir aussi vite que possible dans des labyrinthes dangereux, afin de mettre la main sur quatre diamants qui lui permettront de retrouver sa rapidité d'antan. La course contre la montre est engagée...

Une documentation obscure

Non seulement le contenu de la documentation ne correspond pas du tout au tout à celui du jeu mais de plus, la traduction en français est criblée de fautes d'orthographe, sans parler de la grammaire ! Cela jette une zone d'ombre sur le mode de jeu "Time attack" dans lequel le but du jeu est de passer un niveau le plus rapidement possible. Suivant le temps réalisé, on obtient un certain nombre d'étoiles (jusqu'à 5), ainsi qu'un password. Le problème est qu'il est nulle part possible de réutiliser ce password et qu'une fois le niveau passé, le jeu reprend au début !?!

Une bonne réalisation

Dans le mode Normal, le jeu propose quatre mondes de trois niveaux chacun plus un boss, ainsi que des niveaux bonus. Le but du jeu consiste à retrouver trois clés, puis à foncer vers la sortie avant que le compte à rebours soit terminé. Très lent à cause des chaussures de Robotnik, Sonic doit utiliser son turbo pour avancer rapidement. Le danger vient du fait qu'il risque de rebondir dans tous les sens, de percuter ennemis, bumpers et, au pire, de tomber des plates-formes. Il devra donc "doser" son turbo et freiner à temps !
Le jeu propose de nombreux obstacles, des zones glissantes ou collantes, des options intéressantes et un bon côté recherche avec des clés pas toujours faciles à atteindre. Un vrai labyrinthe ! De plus, l'ambiance est endiablée, avec des musiques rapides et tout plein d'effets sonores. Le seul reproche concerne l'animation, à cause d'un scrolling un peu saccadé lorsque Sonic marche et des effacements de sprites, gênants à certaines occasions... ■

GENRE : *ACTION* • ÉDITEUR : *SEGA* • AUTRES STANDARDS : *NON* • TAILLE CARTOUCHE : *N.C.* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NOMBRE DE MONDES : *4* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*

SON : 17/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 15/20

84%

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	399,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	349,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	**299,00**	NHLPA 95 (EUR)	199,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
EARTWORM JIM 2 (EUR)	**389,00**	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	299,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**	SPIROU (EUR)	399,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	249,00	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**399,00**	STREET RACER (EUR)	349,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	199,00
LOBO (EUR)	449,00	THEME PARK (EUR)	399,00
MICROMACHINE 96 (EUR)	399,00	THOMAS BIG HURT	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**429,00**	TOTAL FOOTBALL (EUR)	349,00
NBA JAM T.E (EUR)	**199,00**	**URBAN STRIKE** (EUR)	**249,00**
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**349,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**		

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	MR NUTZ (EUR)	129,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00	NBA JAM (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	129,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
BUBSY (EUR)	129,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**149,00**
BUBSY 2 (EUR)	169,00	PITFALL (EUR)	199,00
DEMOLITION MAN (EUR)	**199,00**	**SONIC & KNUCKLES (EUR)**	**199,00**
DINO DINIS SOCCER (EUR)	**99,00**	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
DRAGON (EUR)	149,00	STAR GATE (EUR)	199,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**	**VIRTUA RACING (EUR)**	**349,00**
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	**169,00**		

Sega 32 X

➜ SEGA 32X + VIRTUA FIGHTER 990 F

COSMIC CARNAGE	199,00	SUPER MOTOCROSS	199,00
DOOM	199,00	VIRTUA FIGHTER	449,00
NBA JAM TE	199,00	VIRTUA RACING DE LUXE	199,00
SPACE HARRIER	199,00	WWF RAW	199,00
STAR WARS	199,00		

- ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
  - ➥ AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
  - ➥ AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
- ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
  - ➥ AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

Game Gear

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN	149,00	BATMAN FOREVER	269,00
MORTAL KOMBAT 3	249,00	EARTHWORM JIM	269,00
SAMOURAI SHOWDOWN	249,00	NBA JAM TE	269,00
FATAL FURY SPECIAL	249,00	NBA JAM TE EDITION	299,00

Articles DRAGON BALL Z

BATTLE COLLECTION 1 à 9	**69 F**	**T SHIRT**	**79 F**
10 à 16	**99 F**	**HERO COLLECTION 4**	**20 F / sachet**
STICKERS	**5 F**	**CASQUETTE**	**59 F**
MANGA	**35 F**	**SHORT**	**99 F**
MANGA COULEUR	**79 F**	**LOT DE 3 SLIPS**	**59 F**
PUZZLE 500 PIECES	**99 F**		

CASSETTES VIDEO FRANCAISE N° 1 à 11 → 99 F
DRAGON BALL LE FILM → 99 F

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**99,00**	STARBLADE (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	99,00		

Saturn Version PAL

➜ SATURN VF + DAYTONA USA 2490 F
VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F
Liste des films disponible sur demande

ASTAL (USA)	299,00	ROBOTIKA (EUR)	349,00
CLOCK WORK 2 (EUR)	389,00	SEGA RALLY (USA)	499,00
CYBER SPEEDWAY (EUR)	369,00	SHINOBI X (EUR)	349,00
DIGITAL PINBALL (EUR)	399,00	SIM CITY 2000 (EUR)	389,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**489,00**	SLAM PUNK (JAP)	299,00
F1 LIVE (JAP)	449,00	STREET FIGHTER (EUR)	299,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00	STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	249,00
GALATIC ATTACK (EUR)	369,00	SUPER HANG ON (JAP)	449,00
GRAN CHASER (JAP)	299,00	THEME PARK (EUR)	369,00
HI OCTANE (EUR)	369,00	**TOSHIDEN (JAP)**	**449,00**
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	369,00	TRUE PINBALL (EUR)	369,00
MYST (EUR)	389,00	VICTORY BOXING (EUR)	369,00
MYST (USA)	249,00	**VIRTUA COP + GUN (EUR)**	**489,00**
NBA JAM TE (EUR)	369,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (JAP)**	**489,00**
NFL QUATTERBACCK 96 (EUR)	369,00	VIRTUA FIGHTER REMIX (EUR)	249,00
NHL HOCKEY (EUR)	369,00	VIRTUA GUN	199,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00	**VIRTUA RACING (EUR)**	**349,00**
PANZER DRAGON (EUR)	399,00	X MEN (JAP)	449,00
RAYMAN (EUR)	**369,00**		

GENIAL !

ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	399 F
ARCADE RACER (VOLANT)	**449 F**
ADAPTATEURS POUR JEUX JAPONNAIS	**249 F**
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	**199 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

- ❒ SUPER NINTENDO
- ❒ SUPER NES
- ❒ SUPER FAMICOM
- ❒ MEGADRIVE
- ❒ MEGA CD
- ❒ NEO GEO
- ❒ GAME BOY
- ❒ GAME GEAR
- ❒ 3 DO
- ❒ CDI
- ❒ JAGUAR
- ❒ PLAYSTATION
- ❒ SATURN
- ❒ NEC

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

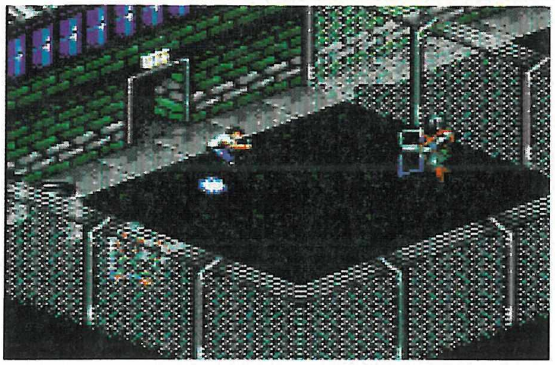
Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Vous pouvez faire exploser certains tonneaux.

Arena

GAME GEAR

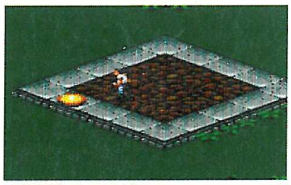
Après la déception rencontrée avec "True Lies", voici un nouveau jeu d'action du même genre, qui s'avère être un bien meilleur parti ! Mais zyeutons donc tout ça en détail...



Cherchez bien les bonus armure, les bonus santé ainsi que les vies supplémentaires. Le jeu propose huit sortes d'ennemis...

Vous obtiendrez un password tous les quatre niveaux.

Voici une arme supplémentaire. Il en existe 5 au total. Comme arme secondaire, vous avez au départ un couteau, mais vous pouvez trouver aussi des grenades !



Ce rond jaune est un téléporteur...

Appuyez sur "Start" pour tout savoir sur votre état de santé et pour changer d'arme.

Après avoir activé la plate-forme, vous pourrez monter dessus.

PARFRANCIS

Nous sommes

en 2026. À cette époque, les médias, et surtout la télévision, sont contrôlés par le gouvernement à l'insu de la population. Mais voilà, par le plus grand des hasards, vous avez mis la main sur une cassette vidéo qui met à jour ces agissements. Votre objectif est de réussir à la diffuser et, pour cela, vous allez devoir pénétrer au cœur des bureaux d'Astralnet, qui sont bien évidemment extrêmement gardés !

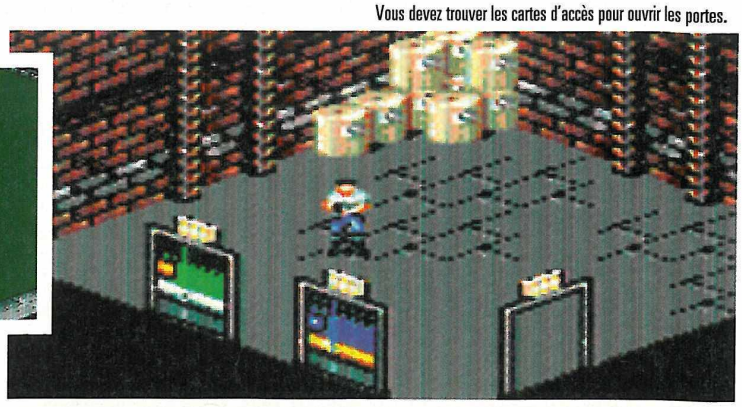
Un bon côté aventure

Parti avec une petite mitraillette, 100 cartouches et un simple couteau, votre puissance de feu pourra néanmoins être améliorée en ramassant des armes plus puissantes tel qu'un canon ionique, un laser, un lance-flammes ou encore une arme à tir multidirectionnel. Vous pourrez aussi trouver des grenades mais, dans tous les cas, vous devrez veiller à ne pas gaspiller vos munitions ! Votre armure pourra être renforcée en ramassant des options, votre énergie restaurée et vous trouverez parfois même des vies supplémentaires. Ainsi, le jeu est tout de même bien varié avec des ennemis nombreux et différents, des téléporteurs, des plates-formes mobiles, des éboulements imprévus et des tonneaux qui devront être parfois détruits.

Le tout en isométrie

Question maniabilité, le personnage répond au quart de poil et aucun ralentissement gênant n'est à signaler. On a juste parfois du mal à passer les portes, car il faut être pile-poil en face. Le scrolling est fluide et les effacements de sprites ne sont que très rares. La réalisation technique est par conséquent très bonne, ce qui en fait un jeu agréable avec de plus une bonne ambiance (musiques rythmées et bruitages variés) ! En définitive, Arena est un très bon jeu d'action, long et d'une bonne difficulté. ■

Vous devez trouver les cartes d'accès pour ouvrir les portes.



EN RÉSUMÉ

Un scénario intéressant, une très bonne jouabilité, une ambiance sympathique, un jeu soigné tout simplement. Voilà une recette comme on les aime, même si elle n'est que très partiellement originale. À vos armes et courage car l'aventure est assez vaste et difficile !

GENRE : *ACTION* • ÉDITEUR : *SEGA* • AUTRES STANDARDS : *NON* • TAILLE CARTOUCHE : *N.C.* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE NIVEAUX : *20* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *OUI* • CONTINUES : *NON* •

SON : 15/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 15/20

87%

SOLUCE PANZER DRAGOON / SATURN 42
SOLUCE COMIX ZONE / MEGADRIVE 46
DESERT SPEEDTRAP / GAME GEAR 50
EN DÉTRESSE 52
OLDIES BUT GOODIES 54
LES SECRETS 56

ACTION REPLAY / MD • BATMAN & ROBIN / MD • BEAVIS & BUTTHEAD / MD • BLOODSHOT / MD • BOOGERMAN / MD • CLOCKWORK KNIGHT 2 / SATURN • DAYTONA USA / SATURN • DIGITAL PINBALL / SATURN • EARTHWORM JIM / MCD • ETERNAL CHAMPIONS / MCD • JAMMIT / MD • MEGA TURRICAN / MD • ROBOTICA - DEADELUSS / SATURN • SKITCHIN / MD • SONIC C.D. / MCD • SUPER SKIDMARKS / MD • WWF RAW / 32X •

LES SECRETS DE MEGA FORCE

JANVIER 1996

MEGA FORCE
SECRETS WANTED
6, BOULEVARD DU GÉNÉRAL LECLERC
92115 CLICHY CEDEX

RUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEA

LES SECRETS DE MEGA FORCE

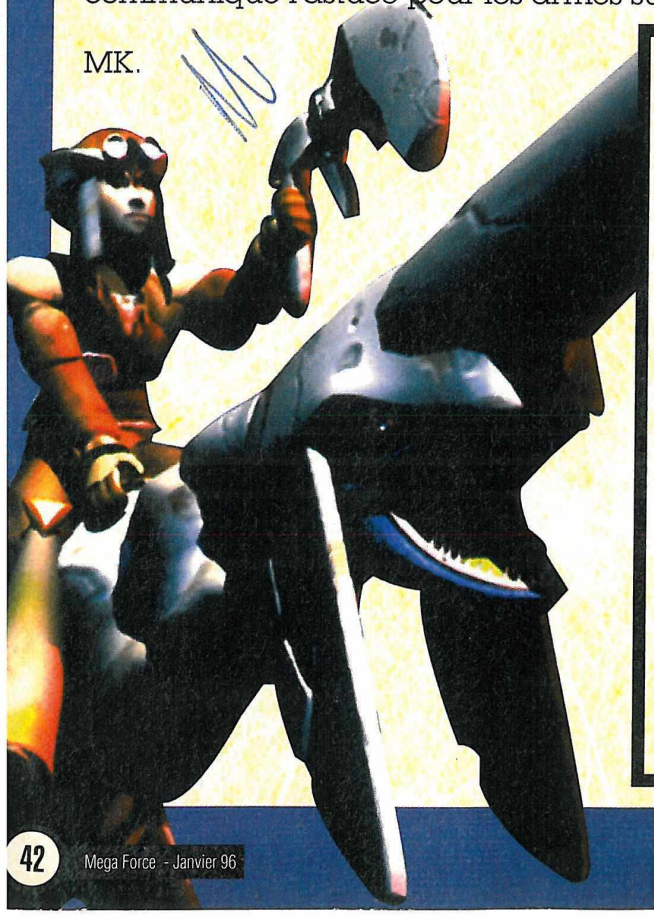
Panzer Dragoon

SATURN

LA LÉGENDE DU DRAGON BLEU CUIRASSÉ

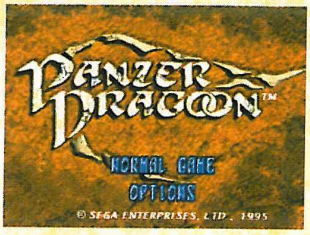
Voici l'un des plus beaux jeux qui ont accompagné le lancement de la Saturn en France. Il est très plaisant à jouer et vous donne -ou donnera, pour ceux qui ne possèderaient pas encore ce super jeu- des sueurs froides lorsque vous voyez, par exemple, un tir ennemi agresser votre pauvre monture sans prévenir. Étant donné que vous devez sauver le monde en ces temps sombres de guerres incessantes, vous vous devez de ne pas mourir pour pouvoir combattre la plus grande menace qui existe : Le Dragon Noir. Comme vous commencez le jeu en tant que jeune Chevalier Dragon, je vais vous donner le chemin à prendre pour que votre aventure ne se termine pas entre quatre planches... En route, les Dragounets, le monde de la Saturn vous ouvre ses bras velus et musclés, et votre destin n'attendra pas ! Remerciements à Jean-Christophe Guérin qui nous a communiqué l'astuce pour les armes supplémentaires.

MK.

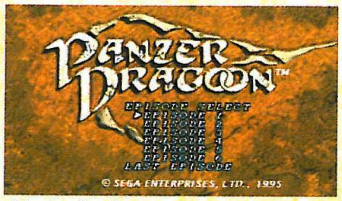


Le

Tous les codes que nous vous donnons ici doivent être saisis lorsque l'écran "Normal/ Options" est apparu.



Devenir invincible :
Faites la manipulation suivante : L, L, R, R, Haut, Bas, Gauche, Droite. Si elle réussit, vous entendrez un cri de dragon et vous verrez "Scenic Mode" apparaître.



Choix du niveau :
Faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, Y et Z.

Jouer dans le stage "Épisode 0" :
Faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L et pour finir R. Si vous avez réussi le code, vous entendrez un cri de dragon.

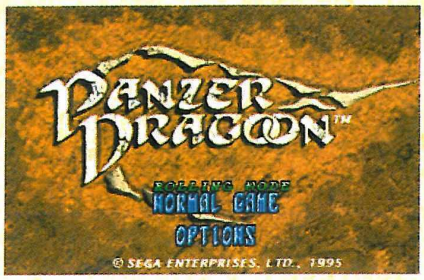
Des armes supplémentaires ?
Faites : Haut, X, Droite, Y, Bas, Z, Gauche, Y, Haut, X. Vous entendrez un cri de dragon pour vous signifier que le code a été correctement saisi. Commencez une partie et lorsque vous verrez l'écran avec Épisode 1, 2 ou n'importe quel autre chiffre derrière, maintenez X pour avoir un mode "turbo", B pour des missiles violets, C pour des missiles bleu turquoise, Y pour un tir circulaire violet ou Z pour un tir très rapide bleu turquoise. Vous pouvez valider plusieurs armes en même temps : Les "Lockers" violets et le tir bleu turquoise, le tir violet et les missiles bleu turquoise. Mais vous ne pouvez pas associer des armes de la même couleur ensemble. En revanche, le turbo peut être couplé avec n'importe quel choix d'armes possible.

Épisode 1

Pour battre ce Boss, je vous conseille de tirer normalement sur lui plutôt que d'utiliser les missiles. Détruisez les deux canons qu'il possède, un devant et un derrière. S'il vous tire dessus, détruisez ses tirs avec les vôtres. Acharnez-vous sur la nacelle qu'il transporte en dessous de lui.

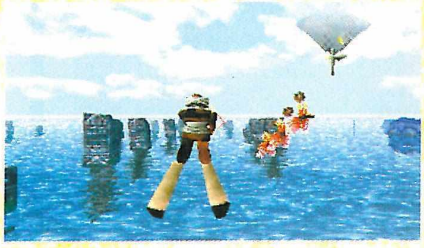
Détruisez les 3 torpilles (voir photo) qu'il vous lancera, et il sera alors à votre merci, sans armes pour se défendre.

Astuces



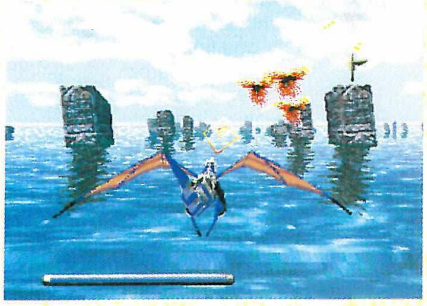
Le "Rolling Mode" :
Faites la manipulation suivante : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche. Vous entendrez un cri de dragon si vous avez bien saisi le code et vous verrez "Rolling Mode" apparaître. En cours de jeu, appuyez deux fois sur n'importe quelle diagonale pour exécuter une vrille.

Le mode "Space Harrier" :



Mettez le langage de la Saturn en allemand ("Deutsch"). Pour ce faire, il faut laisser le capot du lecteur de CD ouvert, puis aller dans l'écran "paramètres système". Ensuite, saisissez le code suivant dans le même écran que pour tous les autres codes : Haut, X, Droite, X, Bas, X, Gauche, X, Haut, Y, X. Si vous avez réussi, vous entendrez un cri de dragon. Désormais, vous jouerez juste avec le héros du jeu, sans son dragon en dessous de lui.

Pour jouer seulement avec le dragon :



Faites le code pour avoir les nouvelles armes, puis effectuez la manipulation suivante : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, L puis R. Si vous avez correctement saisi le code, vous entendrez un cri de dragon.

Voir la démo de fin du jeu :
Faites Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Droite, Bas, Bas, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite et Gauche pour finir.

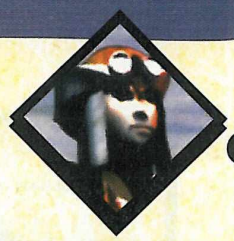
Épisode 2

Utilisez les missiles pour détruire la carapace de ces saletés et les mettre "à nu". Une fois fait, tirez normalement pour les faire fuir définitivement.

Le Boss de ce niveau est le Dragon Noir. Ce sera votre première rencontre avec lui, mais pas la dernière, je peux vous l'assurer ! Pour le battre, il suffit, dans un premier temps, de lui balancer un max' de missiles lorsqu'il se trouve devant vous, tout en évitant ses tirs.

Dans un second temps, vous devez regarder vers le côté gauche, légèrement vers l'arrière, et lui tirer dessus normalement dès qu'il s'immobilise pour vous balancer ses missiles. Vous les détruirez en tirant dessus avec votre tir normal.

Panzer Dragoon



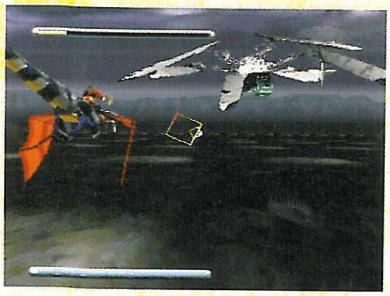
Épisode 3

Les "sous-Boss" de ce niveau sont des vaisseaux dirigeables, du même type que le Boss du premier épisode. Utilisez le tir normal pour leur faire mordre la poussière, vite fait bien fait !

Voici la première forme du Boss. Pour la détruire, tirez avec le tir normal sur son centre (le pivot qui fait tourner les hélices), tout en évitant les pales de cet espèce d'hélicoptère.

Contre la deuxième forme de ce Boss, utilisez les missiles pour détruire sa partie inférieure. Tirez sur les missiles et autres boulettes qu'il vous envoie afin de les annihiler et ainsi d'éviter de perdre de l'énergie.

Contre sa troisième et dernière forme, tirez sur la nacelle qui se trouve en dessous du rotor afin de le détruire une bonne fois pour toutes.



Épisode 4

Tirez avec votre tir normal sur ces deux bras, pour en exploser un puis l'autre.

Dès qu'il passe devant vous, évitez son coup de griffe ; faites gaffe car il vous reviendra dessus si vous restez au même endroit tout le temps.

Si vous voyez qu'il vous "fait de l'œil" (un laser tout vert), explosez-lui la gueule !

Pour détruire cette forteresse, il faut que vous tiriez avec votre tir normal dans les espèces de leviers qui sont répartis de chaque côté du navire.

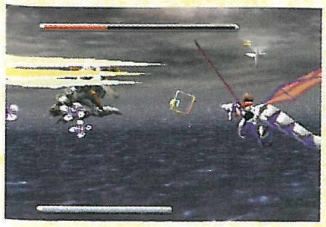
Pour détruire celle-ci, il faut que vous noircissiez les sortes de cônes qui la soutiennent en l'air, avec vos missiles. L'ennemi vous larguera une flopée d'avions que vous exploserez rapidement avec votre tir normal. Lorsqu'il laissera tomber des sortes de mines, laissez tout tomber pour les détruire très vite avant qu'elles ne touchent le sol, sinon...

Épisode 6

Utilisez les missiles pour le descendre le plus rapidement possible. Lui-même ne tire pas, mais vous largue des sortes de tripodes qui vous tireront dessus avec des laser verts. Il n'y a pas de Boss dans ce niveau car vous partez à la poursuite du Dragon Noir qui s'enfuit au loin...

Dernier épisode

Dans un premier temps, utilisez vos missiles pour le toucher. Suivez ses déplacements pour ne pas vous prendre ses missiles dans la tête.



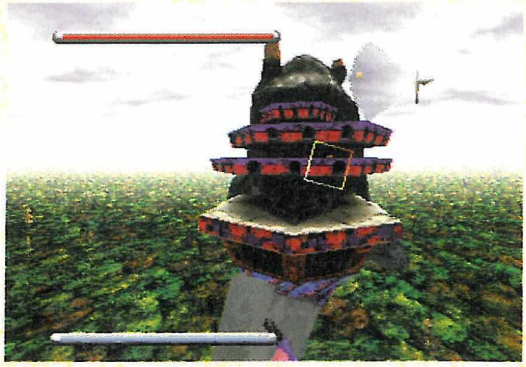
Lorsqu'il se retourne face à vous, utilisez le tir normal pour le toucher, tout en évitant les lames au laser qu'il vous balance dans la tronche.

Lorsqu'il se met à concentrer son tir, comme sur la photo, utilisez votre tir normal pour lui en mettre plein la gueule. Dès que vous voyez la boule d'énergie -qu'il concentre devant lui- devenir verte, jetez-vous dans le coin opposé à celui où il se tient pour éviter le méga-laser qu'il balancera. Après cela, il passera derrière vous pour vous balancer ses missiles. Utilisez le tir normal pour les arrêter et profitez-en pour lui balancer quelques pruneaux.

Lorsqu'il passe dans votre dos, tirez avec votre tir normal sur les sortes de poulpes qu'il vous lance. Profitez-en pour lui tirer dessus pendant que vous y êtes ! Lorsqu'il aura effectué cette attaque, il passera devant vous et essaiera de vous donner deux coups de queue ; pour les éviter, il faut simplement vous coller tout en haut de l'écran.

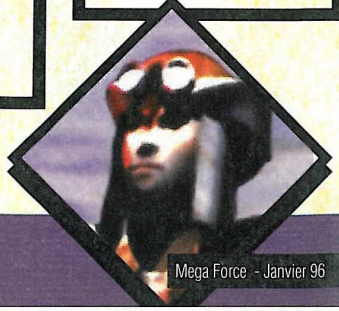
Épisode 5

Détruisez les trois sortes de "plateaux de serveur" qui vous canardent, le tir normal étant le plus efficace pour cela.



Une fois les "plateaux de serveur" explosés, vous devrez tirer sur l'anneau bleu qui se trouve sous le vaisseau, tout en détruisant les missiles qu'il vous lance à la tête.

Une fois qu'il sera détruit, vous serez confronté pour la dernière fois au Dragon Noir. Utilisez la même technique que lors de votre première rencontre ; le seul point qui change est que, lorsque vous utilisez les missiles, vous devez attendre que la barrière d'énergie qui apparaît autour de lui (voir photo) se soit dissipée, pour lâcher vos tirs.



LES SECRETS DE MEGA FORCE

Comix Zone

MEGA DRIVE

Garçon ! Mon masque et ma cape !

Voici la solution d'un nouveau jeu sur Megadrive. Ce jeu tient un place bien particulière dans mon coeur, car j'ai enfin pu, grâce à lui, devenir aussi célèbre que les héros de bandes dessinées qui ont bercé mon enfance. La difficulté de ce jeu étant toujours croissante tout au long des pages de la B.D., seuls les joueurs confirmés tireront leur épingle du jeu. Je vais vous donner le chemin le plus rapide pour aller battre Mortus et repartir dans le monde réel en finissant ce super jeu.

M.K.

Astuces

Vous voulez voir les crédits des programmeurs sans vous taper tout le jeu : allez dans l'écran des options et appuyez sur A, B et C en même temps.

Utilisez votre rat dans les différentes cases que vous traverserez pour découvrir des objets cachés.

Les coups de votre personnage

Coup normaux

- ***Coups de pieds ciseau :*** Bas, Haut + A.
- ***Coup de pied "Shaolin" :*** Haut, Bas + A.
- ***Coup d'épaule :*** Arrière, Avant + A.
- ***Coup de pied retourné :*** lorsque vous êtes dos à l'adversaire, faites : Arrière + A.
- ***Uppercut :*** Haut + A.
- ***Coup de pied haut :*** Diagonale Haut/Avant + A.
- ***Coup de poing :*** A.
- ***Coup de pied bas :*** Diagonale Bas/Avant + A.
- ***Fauchage :*** Bas + A.
- ***Roulade :*** Bas, Diagonale Bas/Avant ou Arrière et maintenez la direction pour rouler.

Coup de pied sauté

- ***Coup de pied circulaire :*** B puis A.
- ***Coup de pied direct :*** B, Avant ou Arrière + A.

Projections

Au corps à corps avec l'adversaire, faites : Avant + A, attendez une seconde puis A une nouvelle fois pour lui balancer un coup de pied ciseau.

Enchaînement

Si vous touchez avec trois coups de pied, votre personnage enchaînera automatiquement avec un coup de pied sauté tournoyant.

Si vous touchez avec trois coups de poing, le personnage enchaînera avec un coup de pied ciseau.

Si vous touchez avec trois coups de pied bas, le personnage enchaînera avec un coup de pied shaolin.

Le petit n'avion

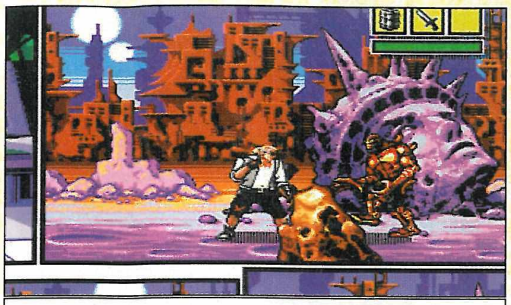
Appuyez sur A et maintenez-le. Vous verrez votre personnage arracher une partie de la page et en faire un avion : malheureusement, cela demande du temps et de la vie. Cet avion tue tous ceux qu'il touche. Baissez-vous dès qu'il est sorti de l'écran car il réapparaîtra en rase-mottes, alors faites gaffe à votre vie.

Codes Action Replay 2

Énergie infinie (il est obligatoire de coupler les deux codes ensemble pour que ça marche)
Énergie infinie : FFBF040011 + FFBF660011.

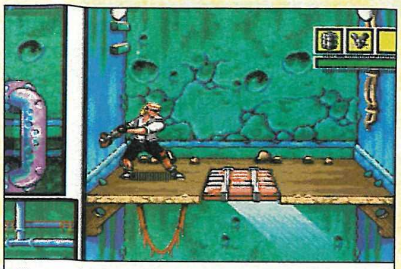
Faites attention car, si vous voulez passer un niveau sans faire planter le jeu, je vous conseille de désactiver l'AR 2 juste avant la fin de la page.

PAGE 1



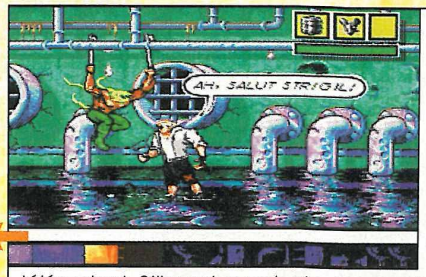
La fiole que vous avez récupérée dans la case précédente vous remettra les trois quarts de votre vie. Pour battre ces mutants-de-la-mort-qui-tue-des-rats, vous n'avez qu'à leur balancer des coups de pied hauts et bas en alternance, avec quelques coups de poing bien placés pour ne pas vous ennuyer. Après avoir expédié les deux mutants du coin, allez vers la droite.

Détruisez le mutant et le baril enflammé, puis donnez de grands coups de fauchage dans la plaque d'égouts sur la droite pour faire apparaître un passage secret.



Dans le passage secret, vous trouverez votre ami le rat RoadKill. Pour le libérer, il vous suffira de casser sa cage. Une fois que le sol se sera effondré, allez-vous placer près du levier et appuyez sur A pour l'utiliser.

Dans la salle suivante, poussez la caisse contre le mur pour atteindre le levier. Dès que la trappe est ouverte, jetez la dynamite dans le trou et descendez normalement après. Cassez la grille de la bouche d'égout à grands coups d'épaule. La salle qui suit est gardée par un mutant et deux chauves-souris mutantes. Les chauves-souris mutantes peuvent être tuées en leur donnant des coups de pied circulaires ou des coups de pied ciseau. La sortie se trouve de l'autre côté du trou.



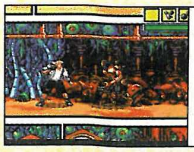
Pour battre les mutants verts avec leurs gros crochets, pas de problèmes. S'ils sont en l'air accrochés à des tuyaux, balancez-leur des uppercuts et collez-les contre le bord de la case pour qu'ils se téléportent. S'ils sont au sol, c'est une autre paire de manches. Il faut que vous les coinciez contre le bord de la case pour qu'ils se téléportent et que vous leur placiez une projection juste à l'endroit où ils réapparaîtront.

PAGE 2

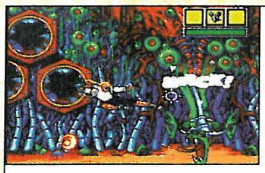
Pour casser les nids d'insectes mutants, il suffit de deux ou trois uppercuts ou d'un coup de pied ciseau. Si vous laissez un insecte mutant arriver au sol, balancez-lui un série de fauchage pour le mettre hors d'état. Une fois les trois détruits, vous combattrez un mutant vert.

Mettez-vous près des ventilateurs et utilisez votre rat pour les arrêter. Ceci fait, récupérez votre rat et cassez le ventilateur du bas à coups d'épaule.

Poussez la casse dans le ventilateur du bas pour le faire exploser et pouvoir passer. Dans la salle suivante, vous trouverez deux chauves-souris mutantes. La caisse contient une grenade. Prenez ensuite par la droite.



En tuant ce mutant, vous obtiendrez un poing de super héros qui tue tout le monde à l'écran, excepté les boss.



Le boss est très simple. Dans un premier temps, balancez-lui toutes les armes, sauf votre rat, dans la gueule. Dans un second temps, donnez-lui des coups de pied directs dans le corps, reculez encore en l'air, continuez au sol et rebalancez-lui un autre coup de pied direct. Recommencez ceci jusqu'à la mort.

Les blobs verts sont très faciles à battre en leurs balançant des coups de pied hauts et bas avec quelques coups de poing. Ne tentez pas de projection, car cela les transforme en mutants de diverses formes.

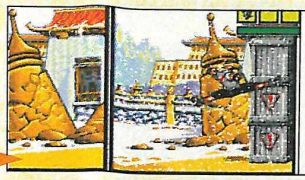
Pour ouvrir le passage, il faut que vous placiez les deux aiguilles des montres de la même façon que sur la photo. Dans la salle suivante, vous trouverez deux insectes mutants.

LES SECRETS DE MEGA FORCE

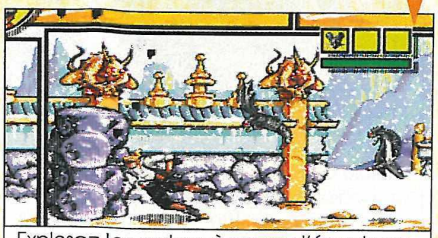
PAGE 3

Récupérez votre rat et utilisez-le dans la même pièce pour trouver un poing de super héros.

Pour battre les moines shaolins, il ne vous faudra que l'enchaînement de coups de pied hauts pour les exploser au sol. S'ils se mettent à sauter sans arrêt sur leurs bâtons, donnez-leur des uppercuts pour les ramener au sol.

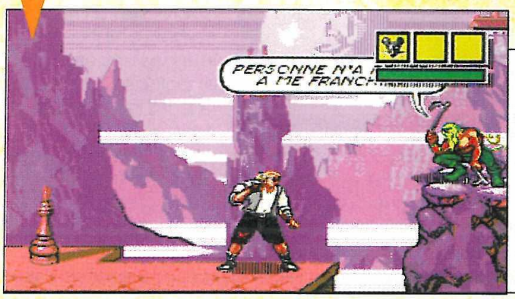


Détruisez la caisse du dessus pour obtenir un flocon de vie.

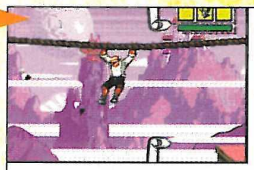


Explosez les rochers à coups d'épaule en faisant gaffe aux chauves-souris mutantes dans le coin. Une fois tous les rochers cassés, vous récupérez un couteau. Allez sur la gauche maintenant. Cassez le pic à grands coups de pied ciseaux. Poussez les caisses en faisant attention aux boules de feu. Une fois qu'elles sont bloquées, reculez et tapez-les de la pointe du pied avec des fauchages pour les faire exploser et pouvoir passer. La salle suivante contient un insecte.

Dans la salle suivante, vous devrez vous mesurer à une série de mutants tous plus belliqueux les uns que les autres. Deux mutants verts, un mutant "normal", un moine shaolin et une barbare rousse. Pour battre cette dernière, il vous faudra enchaîner des coups de pieds hauts, des coups de pied bas et des coups de poing, le plus rapidement possible.



Pour battre ce mutant vert, utilisez le poing du super héros ou envoyez un avion pour lui exploser la gueule.



Dans la salle suivante, explosez le bord de la case, en évitant les attaques des chauves-souris mutantes, pour aller vers la fin de la page. Relevez les jambes (maintenez Haut pour cela) pour ne pas vous prendre les tirs du moine shaolin. Poussez-le dans le vide et tuez les chauves-souris mutantes pour finir la page.

PAGE 4

Tuez les chauves-souris mutantes et accrochez-vous à la même potence que celle de la photo pour faire monter les pics un peu plus sur la gauche. Une fois qu'ils ont presque complètement disparu, descendez et roulez le plus vite possible vers la droite. Dans la salle suivante, utilisez votre rat pour trouver un objet caché, vous combattrez un moine shaolin.

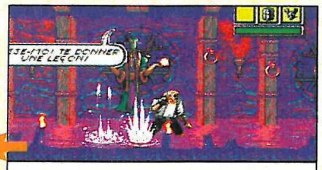
Dans chacune des cases suivantes se trouve une barbare rousse ; la seule façon de survivre est de les combattre une par une en les coinçant dans le bord droit de l'écran. Plus loin sur la gauche, vous trouverez une grenade. Prenez vers le bas.

Poussez cette caisse, elle se trouve sur la gauche, vers le bord du puits, et balancez une grenade sur l'autre tête d'enclume.

Donnez des coups de pied sur ces têtes de lézard. Au fond, faites gaffe aux mâchoires du piège. Une fois cet obstacle passé, utilisez votre rat pour trouver un couteau.

Dans cette salle, laissez le moine détruire les punching balls et allez lui éclater la gueule.

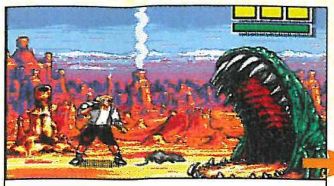
Dans cette salle, mettez-vous à côté du punching ball à pointes et lancez le couteau vers la gauche. Il activera le levier et vous permettra de passer très rapidement en dessous. Si vous n'avez pas de couteau, utilisez votre rat ; seulement, vous ne pourrez pas le récupérer.



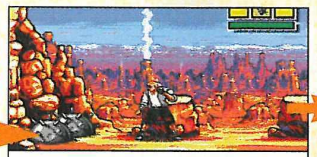
Voici le boss de cette double page. Dans un premier temps, sautez par-dessus les gerbes d'eau qu'il vous balance à la gueule, vous ne pouvez pas le toucher car il est au second plan et vous au premier.

Dans un second temps, donnez-lui des coups de pied directs tout en évitant ses ongles. Si vous avez des armes, balancez-les-lui lorsqu'il passe au premier plan.

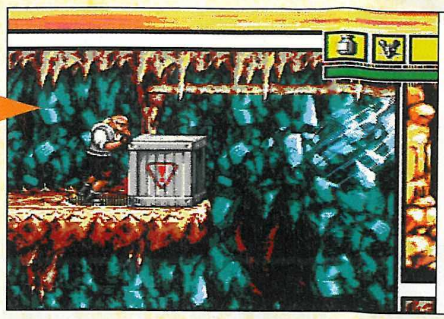
PAGE 5



Utilisez votre rat pour activer le piège mutant et lui éclater la gueule. Faites attention au blob vert qui est dans le coin.



Touchez du bout du pied les mines (en effectuant un fauchage) pour les faire exploser. Une fois toutes les mines détruites, vous devrez affronter une barbare rousse.



Poussez cette caisse vers la droite baissez le levier. Allez chercher le couteau et la grenade en vous aidant de la caisse. Poussez encore celle-ci vers la gauche pour détruire les pics en dessous, il y a un insecte mutant juste à côté.

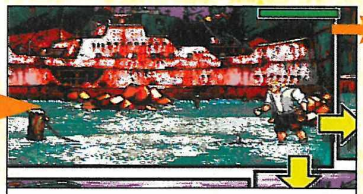
Pour pouvoir atteindre la fin de la page, de l'autre côté des deux pieux pointus, utilisez votre rat pour appuyer deux fois de suite sur le levier. Ne le faites pas vous-même car il y a une mine juste à côté. Une fois les deux pieux au ras du sol, sautez par-dessus et vous finirez la page les doigts dans le nez.

Pour battre ces bustes mutants, il faut leur donner des coups de pied circulaires sans leur laisser de répit. Une fois celui-ci tué, une plate-forme apparaîtra pour vous permettre d'aller de l'autre côté. Dans la salle suivante, vous devrez exploser un autre buste mutant. Ceci fait, jetez le couteau pour atteindre le levier et faire apparaître une plate-forme au milieu de l'écran.

Dans cette salle, cassez les stalagmites et tuez les insectes mutants, utilisez votre rat pour trouvez un couteau.

PAGE 6

Pour récupérer ces "?", il faudra être précis lorsque vous tomberez car ils sont entourés de mines.



Prenez le chemin du bas, il est plus rapide et moins dangereux.

Cassez la caisse du dessus pour obtenir une fiole de vie et prenez par la droite en sautant au-dessus de la caisse qui reste et surtout sans y toucher. Dans la salle qui suit, vous devrez éclater trois nids d'insectes mutants.

Dans cette salle, allez près du levier et activez-le lorsque la boule est au-dessus du mutant. Poussez la mine contre la porte et donnez un coup du bout du pied pour la faire exploser avec la porte.

Dans un premier temps, balancez-lui toutes les armes que vous avez pour bien l'entamer. Ensuite, attirez-le sous le réacteur du missile, comme sur la photo et courez le plus vite possible vers le levier pour l'activer le plus de fois possible. Une fois que vous l'aurez tué, explosez, toujours très rapidement, les chauves-souris mutantes, allez activer le levier qui se trouve sur la gauche de la cellule où est enfermée Alissa et, ainsi, libérez-la pour assister à la fin du jeu. Il y a deux fins à ce jeu : une où vous libérez Alissa de la cuve pleine d'eau et une autre où elle meure. Vous verrez le plus souvent celle où meure Alissa, car battre Mortus rapidement (en 2 minutes) est mission impossible 300 ans après !!!!!

Tapez les bombes de la même façon que sur la photo pour les faire exploser et ne pas vous en prendre plein la gueule. Une fois ceci fait, vous devrez combattre deux mutants verts.

Utilisez le levier sur la gauche pour soulever la mine qui vous bloque le passage.

Poussez les mutants sous la presse pour les tuer net ; avec de la chance, vous aurez explosé la presse par la même occasion. Dans la salle suivante, la caisse contient un "?". Si vous avez un couteau, lancez-le sur le levier, on ne sait jamais. Conservez surtout les poings de super héros pour Mortus car il est très long à battre bien que pas très résistant, alors plus vous aurez d'armes, mieux ce sera.

Desert Speedtrap

GAME GEAR

Tête de Coyote farcie sauce Bip-Bip

Vous vous souvenez de la série "Bip-Bip et le Coyote" produite par la Warner et qui est dans la même ligne d'esprit que Bugs Bunny ou Daffy Duck. Dans cette série, le coyote essayait toujours d'attraper le Bip Bip en inventant les pièges les plus loufoques et se faisait toujours prendre à ses propres attrapes. Dans ce jeu, vous incarnez le rôle du Bip Bip essayant d'échapper aux griffes du coyote. J'espère seulement qu'un jour on pourra jouer le rôle de ce pauvre coyote. Allez, en route, les

Niveau 1

De l'autre côté de cette mare, vous trouverez un téléporteur qui vous enverra vers une constellation d'étoiles.

Utilisez ce ressort pour atteindre une série de plates-formes qui vous emmèneront vers un téléporteur.

Niveau 2

À partir de ces pancartes, allez sur la droite, vous trouverez une tonne d'étoiles.

Utilisez ce ressort pour atteindre des plates-formes qui vous déposeront près d'un téléporteur.

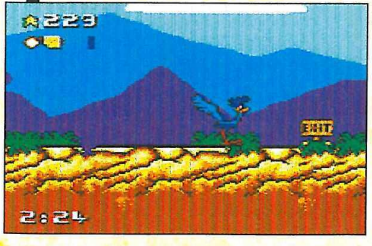
Allez sur la droite et légèrement plus en haut pour découvrir des dizaines d'étoiles.

Allez sur la gauche aux abords de cette cascade pour récolter une bonne moisson d'étoiles.

Niveau 3

Utilisez le car que conduit le coyote pour atteindre des plates-formes habituellement trop hautes.

De la même façon, utilisez encore le car pour atteindre la sortie du niveau.



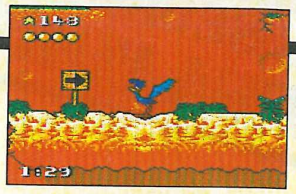
Niveau 4

Ce niveau est de la même mouture que le précédent, il suffit de faire la même chose pour le finir.

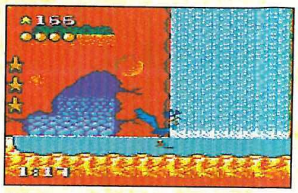
Allez sur la gauche de cette cascade pour prendre des tas d'étoiles.

Niveau 5

Sautez sur la gauche de cet endroit pour trouver un téléporteur.



Allez sur la gauche de cette pancarte pour remplir un plein sac d'étoiles.



Allez vers la gauche de cette cascade pour récupérer des tas d'étoiles.

Donnez un coup de bec (Bouton B) sur ce clou pour actionner la plate-forme mouvante qui se trouve sur la droite.

Niveau 6

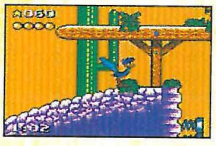
Allez sur la droite de cette cascade pour prendre des tonnes d'étoiles.

Allez sur la gauche pour des étoiles à gogo.

Allez sur la gauche à partir de cette photo pour atteindre un téléporteur.

Niveau 7

Allez sur la gauche de cette pancarte pour des tonnes d'étoiles.

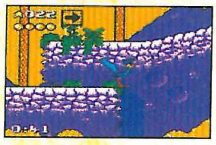


Jetez-vous au-delà de ces ressorts pour atteindre des étoiles bien utiles pour la suite du parcours.

Allez sur la gauche de ce pont de bois pour atteindre un téléporteur.

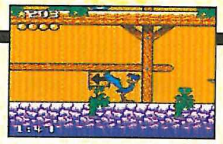
Laissez-vous tomber de la plate-forme juste au-dessus de ce téléporteur pour ne pas le louper.

Niveau 8



Laissez-vous tomber et allez tout au bout à droite pour trouver un téléporteur.

Descendez et allez sur la droite pour récolter un max d'étoiles.



Allez sur la droite pour prendre encore quelques petites étoiles de plus.

Niveau 10

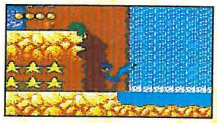
Allez sur la droite de cette photo pour trouver un téléporteur.

Niveau 9

Allez sur la droite de ces pancartes pour récolter un max d'étoiles.

Évitez à tout prix ces chariots de mines si vous ne voulez pas vous retrouver à l'état de crêpe informe.

Allez tout au bout à droite, à partir d'ici, pour trouver un téléporteur.



Allez vers l'extrême gauche pour trouver un téléporteur.

Niveau 11

Comme pour le niveau 3, il faut que vous vous aidiez de la camionnette que conduit le coyote pour atteindre les plates-formes que vous ne pouvez pas atteindre normalement.

Faites la même chose pour atteindre la sortie.

Niveau 12 et FIN

Ce niveau se déroule de la même façon que le précédent. Il n'y a pas de difficultés insurmontables ici.

LES SECRETS DE MEGA FORCE

EN DETRESSE • EN DETRESSE • EN DETRESSE

Cette fois-ci, on vous gâte vraiment ! N'oubliez pas que le mois dernier, une grande et fabuleuse nouvelle était tombée dans vos oreilles concernant la présente rubrique. De fait, tous les lecteurs dont les réponses sont publiées recevront en cadeau une jolie surprise. Je vous previens tout de suite, la surprise peut aller d'un pin's à un jeu, alors ne soyez pas trop sévère, on fait ce qu'on peut pour vous satisfaire. De plus, vous retrouverez désormais les questions les plus fréquentes posées à la Hot Line Sega. Ainsi, vous pourrez en profiter régulièrement, mais ce n'est pas une raison pour arrêter de nous écrire, car c'est d'abord vous, lecteurs, qui faites vivre cette rubrique. Rendez-vous le mois prochain...

Julien, alias Le Chef des Nains.

LES QUESTIONS

SATURN

N°46001 - MYST

Je suis bloqué dans l'une des parties de Myst : celle de la tour de l'horloge. J'ai actionné le levier pour avoir 2, 2, 1 afin d'ouvrir le levier géant. Je suis entré dans le levier géant et je me suis retrouvé à côté d'un système pour actionner une trappe, qui se trouve juste à côté de celle-ci. Quels sont les signes qu'il faut mettre ? Où est-ce que je peux trouver ces signes et dans quel endroit je peux les voir ? Merci d'avance.

Frédéric BILLIAU (Belgique).

MEGADRIVE 32X

N°46002 - DOOM

Est-il possible de faire 100% en "Secrets" au niveau 10 ? Si oui, y-a-t-il une deuxième sortie ? Ce serait sympa si quelqu'un pouvait me répondre. Merci d'avance.

Jérôme RAIMBAULT (19).

MEGA-CD

N°46003 - DRACULA UNLEASHED

J'aimerais savoir quelles sont les actions que l'on doit faire au cours de la seconde journée afin d'éviter de se faire mordre le soir par la femme qui pleure dans la rue. Je sais que je dois aller voir Jonathan HARKER le soir, mais il n'est jamais chez lui. Je suis désespéré et j'aimerais bien voir les autres séquences vidéo de ce formidable jeu... Please, help me !

Sébastien LAURENS (81).

MEGADRIVE

N°46004 - ANOTHER WORLD

Au niveau "TXHF", il faut tirer dans la boîte rouge tout en bas en prenant l'ascenseur. Mais après, on ne peut pas sortir de là car, complètement à gauche, il y a des aliens qui me tirent dessus. Au secours, sauvez-moi ! Merci ! Luis MORALES (Suisse).

N°46005 - ASTÉRIX

Mon problème, c'est que je suis bloqué au Boss du niveau trois. Pourtant, j'ai essayé toutes les combinaisons. Comment le détruire ? D'autre part, y-a-t-il un code pour être invincible ?

Arnaud CHOFFEZ (13).

N°46006 - LANDSTALKER

Dans le vieux temple, j'arrive dans une salle où il y a, au milieu de la pièce, une sorte d'estrade carrée avec un carré jaune au milieu, ainsi qu'une boîte verte et une porte fermée par une grille. Malgré toutes mes tentatives, je n'arrive pas à l'ouvrir. Comment faire ? Vite, une réponse, car j'ai hâte de connaître la suite du jeu ! Alain HAEZEBROUCK (27).

N°46007 - LIGHT CRUSADER

Je suis au niveau 1 dans la salle de la dalle scellée, protégée par un champ de force. Comment faut-il faire pour détruire ce champ de force ? Merci. Céline ERCASSIT (34).

N°46008 - PHANTASY STAR 3

Je suis bloqué dans le désert (au début du jeu), car je ne sais pas ce qu'il faut faire avec les deux satellites qu'il y a dans le pâté de sable en bas à droite. Pourrais-je savoir aussi quel item est nécessaire pour ouvrir les deux caves et j'aimerais savoir aussi où sont les deux "moon"... Merci ! Pascal DELAUNAY (76).

N°46009 - SHINING FORCE 2

1) Que doit-on faire pour retirer l'"Holy Sword" du bloc de pierre où elle est incrustée ?
2) Où se trouve l'entrée de la tour ?
3) Peut-on utiliser d'une façon ou d'une autre les armes maudites ("cursed") ?

Guillaume DUFOUR (26).

N°46010 - SOLEIL

Je suis bloqué dès le début. Comment FAUT-IL FAIRE POUR SAUTER ? Où dois-je aller ? Lorsque je vais chez la voyante, je n'arrive pas à rentrer. Que dois-je faire pour rentrer ? Merci d'avance.

Julien VOLLMAR (50).

N°46011 - SUPER HYDLIDE

Comment tuer KAISACK, le monstre qui ressemble à un crapaud ? J'arrive à le paralyser en détruisant les quatre boules sur ses épaules, mais je meurs de faim après... Merci d'avance.

Anthony BOUCHET (44).

N°46012 - THEME PARK

Quand on construit les montagnes russes, y-a-t-il un moyen pour hausser les barres quand on les construit ? Pouvez-vous me dire comment faire ? Je voudrais savoir s'il est possible d'essayer les attractions... Merci !

Nicolas CHOUGNY (91).

GAME GEAR

N°46013 - BATMAN FOREVER

Comment utilise-t-on les armes et le crochet multifonctions que je n'arrive pas à utiliser pour le niveau du cirque ? Répondez-moi vite. Merci d'avance.

Mike HAMAMOUCHE (93).

Formulaire "EN DÉTRESSE" (à découper et/ou recopier)

Le présent bulletin est destiné à vous aider à formuler facilement et précisément vos Questions/Réponses à notre rubrique "En Détresse" (demande d'aides, précisions, explications, etc.), tout en nous permettant de les exploiter plus rapidement. Merci de le remplir lisiblement et de le renvoyer à "En Détresse", MEGA FORCE, 6 Blvd du Général Leclerc. 92115 CLICHY Cedex.

NOM DU JEU : .....

CONSOLE : .....

Cochez votre rubrique :

☐ **QUESTION** ☐ **RÉPONSE au N°** .....

.....

.....

.....

.....

.....

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....

AGE : ..... **ADRESSE :** .....

C.P. : ..... **VILLE :** .....

LES RÉPONSES

EN DETRESSE • EN DETRESSE • EN DETRESSE • EN DETRESSE • EN DETRESSE • EN DETRESSE

MD BATMAN RETURNS

Lorsque j'arrive au Boss du dernier monde (c'est Pingouin dans son canard), j'arrive à le tuer. Ensuite, je monte, et Pingouin est encore là et me lance des boules de feu et de glace. Je le tue et, une fois qu'il a perdu toute son énergie, il continue à m'envoyer ses boules. Que dois-je faire à ce moment-là ? Clément BADIN (92).

Après avoir tué le pinguoin dans son canard et être monté, il faut faire perdre toute son énergie au pingouin. Mais il faut aussi détruire le générateur qui est vers la droite. David PIANTINO (02).

MD WARRIORS OF ETERNAL SUN

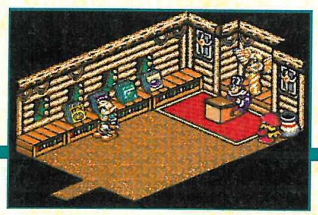
Je suis bloqué après avoir fait toutes les grottes, sauf une que je ne peux pas ouvrir. Après avoir cherché maintes solutions, astuces et trucs en tout genre, je m'en remets à vous. Merci d'avance pour vos réponses. Patrice COUTIN (69).

Pour entrer dans le dernière grotte, tu as besoin d'un médaillon que te donne un personnage caché derrière un passage secret à l'extrême-est du passage le plus au nord du troisième niveau de la "Dragon's Cave". Ensuite, retourne en ville et parle à Marmillian dans la tour nord-ouest du château. À partir de là, tu peux entrer dans le dernier souterrain "Realm of Drak Elves". Jérôme RAIMBAULT (19).

MD LANDSTALKER

Je suis bloqué dans le labyrinthe vert. J'ai obtenu le sifflet. J'arrive à aller dans la tour à côté du marais. Je vais dans le bon chemin, mais après m'être téléporté, il n'y a pas de liane pour me permettre d'atteindre la pierre solaire. Que dois-je faire ? Y-a-t-il une autre solution ? Par pitié, aidez-moi ! Merci d'avance. Julien CHABERT (05).

Cher Julien, il y a une solution à ton problème. En grimpant dans la tour à côté du marais, tu atteindras une grotte d'où tu pourras te téléporter dans différentes autres grottes. Pour t'y retrouver, rien de plus simple : dans la grotte, la statue du haut te téléporte vers le nord et celle du bas t'emmène vers le sud. Pour atteindre le chemin menant à la pierre lunaire, téléporte-toi depuis la statue du nord, celle qui se trouve en haut dans la grotte aux statues. Il y a une deuxième entrée menant à la grotte aux statues. Pour t'y rendre, agrippe-toi à la liane qui pend et descend le long de celle-ci pour atteindre l'endroit tant convoité ! Bonne chance pour la suite. Fabien CLAUDÉ (88).

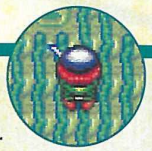


MS SHINOBI

Mon problème, c'est que je suis bloqué au Boss du niveau trois. Comment faut-il faire pour le détruire ? D'autre part, y-a-t-il un Select Stage, ou un code pour avoir des vies infinies ? Merci d'avance. Alexandre LEDUC (60).

Au début du jeu, quand il y a le portrait de Shinobi, il faut appuyer sur la direction Bas, attendre un peu et appuyer sur le bouton 2. Ainsi, tu pourras choisir le stage que tu veux. Jonathan CARPENTIER (08).

MD SOLEIL



1) Je suis allé à la tour de Babel, j'ai vu Dieu, il m'a redonné la parole et je suis allé voir le temple de glace et celui sous les eaux. Que dois-je faire maintenant ?
2) Comment trouver le Caméléon au temple du désert ?
3) Où est le maître des marionnettes ?
4) Où sont les cinq sens ?
5) Comment récupérer les bottes volées à Iris par l'autre guerrier enfermé au temple de glace ?
Laurent BARIBOT (10).

1) D'abord, tu dois trouver les bottes. Pour cela, tu dois parler à la fille à Iris. Après avoir écouté la grand-mère une nouvelle fois, tu iras parler à la fleur d'Iris et te mettre en haut du trou.
2) Après avoir obtenu les souliers, tu verras un tourbillon, tu dois y aller pour poursuivre ton aventure.
3) Le maître des poupées se trouve dans la grotte d'Iris.
4) Les cinq sens se trouvent tout à la fin du jeu, près du lac à côté de Soleil.
Christian LEGAY (62).

MD JUNGLE STRIKE

Après avoir rempli toutes les missions du deuxième tableau, j'arrive à récupérer deux personnages bizarres en haut à gauche, sur une île se trouvant dans l'angle. À quoi servent-ils ? Merci d'avance. Christophe POUYLEAU (47).

Ces deux personnages ne servent qu'à augmenter ton score, comme tu peux le constater dans le bilan de la mission CASTAWAYS RESCUED. Jérôme RAIMBAULT (19).

LA SÉLECTION DE LA HOT-LINE SEGA

LIGHT CRUSADER (MEGADRIVE)
Je joue à Light Crusader et je suis coincé au niveau B4. J'arrive devant un panneau sur lequel il y a écrit HALTE et une pluie de boules de feu me tombe dessus. Comment faire ?

Tu dois sélectionner la magie bleue claire qui te permet de te régénérer, et tu dois posséder le plus de nourriture possible. Tu dois te régénérer jusqu'à ce que la pluie de boules de feu cesse ! Le but étant de tenir plus de trente secondes dans la pièce sans se faire toucher.

MYST (SATURN)
Comment accéder aux leviers qui font tourner la forteresse dans le monde mécanique ?

Monte avec l'ascenseur. Une fois en haut, appuie sur le bouton central rectangulaire et sors rapidement. L'ascenseur va s'enfoncer à moitié et tu pourras accéder aux leviers qui sont sur le toit de l'ascenseur.

SHINING FORCE 2 (MEGADRIVE)
Je ne sais pas comment faire pour battre le géant Taros ?...

Tu dois tout d'abord récupérer le Wooden Panel pendant un combat dans une grotte. Ensuite, va dans le village de Ribbles et utilise le Wooden Panel devant le grand arbre au centre du village. Un trou apparaîtra et à l'intérieur se trouve un coffre contenant "l'Achille Sword", la seule arme qui peut détruire le géant Taros.

Acclaim Semic

En ce qui concerne les lots de ce mois, un grand merci de la part de tous à Acclaim pour les T-Shirt "Maximum Carnage", et à Semic pour les bandes dessinées "Venom". Alors, si vous voulez vous aussi en profiter, répondez aux problèmes de vos potes-lecteurs pour le numéro du mois prochain. À bon entendeur, salut !

LES SECRETS DE MEGA FORCE

OLDIES BUT GOODIES

Depuis que Mega Force existe, des centaines de codes ont déjà été publiés. Pourtant, nombreux sont ceux que vous n'avez pas notés, parce que vous n'aviez pas encore le jeu concerné, ou bien parce que vous n'êtes pas un lecteur assidu (honte à vous !), ou tout simplement, vous ne saviez pas qu'une astuce existait pour tel ou tel jeu (que d'ailleurs vous n'avez jamais pu finir...). Heureusement pour vous qu'on est là ! Alors voici, non pas les dernières astuces sur les derniers jeux, mais les astuces sur des jeux moins récents mais qui sont pourtant dignes d'intérêt.
LOGAN.

MEGADRIVE

ANIMANIACS

CODES :
Niveau 1 :
YAKKO - YAKKO - WAKKO
VIDE - VIDE - VIDE
VIDE - YAKKO - VIDE
Niveau 2 :
YAKKO - DOT - WAKKO
VIDE - VIDE - VIDE
WAKKO - YAKKO - VIDE
Niveau 3 :
YAKKO - VIDE - DOT
VIDE - VIDE - VIDE
VIDE - YAKKO - VIDE
Niveau 4 :
DOT - VIDE - DOT
VIDE - VIDE - VIDE
WAKKO - YAKKO - VIDE
Niveau 5 :
VIDE - YAKKO - DOT
VIDE - VIDE - VIDE
VIDE - YAKKO - VIDE

BUBSY 2

SUPER CODES :
Faites les manipulations suivantes à l'écran-titre. Si le code est bien entré, vous entendrez un son marrant :

Semi gravité :
HAUT - C - C - C - BAS
Tous les niveaux terminés :
HAUT - A - A - A - BAS
50 vies :
B - HAUT - B - B - A
99 Ballzookas :
B - A - GAUCHE - GAUCHE
99 Tenue de Plongée :
B - GAUCHE - HAUT - B
99 Trous portables :
DROITE - HAUT - B - B
99 Smart Bombs :
C - C - C - HAUT - BAS - C
Invincible :
C - A - B - C - HAUT - BAS
Murs en caoutchouc :
B - A - B - C

DOUBLE DRAGON 5

Jouer avec les Boss :
À l'écran titre, où on vous propose plusieurs modes de jeu, appuyez avec la manette 1 sur :
C - DROITE - A - B - A - (B - A)- B - B - GAUCHE

Le rire de Shadow va résonner, indiquant que le tips a bien fonctionné et vous permettant ainsi de jouer avec en plus Dominique et Shadow.

HYPERDUNK

Codes des Play-Off avec Minnesota :
VS San Antonio : 2e match : 6X1XYNGO
VS San Antonio : 3e match : 76ZF25WT
VS San Antonio : 4e match : 24F89JVZ
VS New York : 2e match : S5CZ02S2
VS New York : 4e match : J536SVJV
VS Charlotte : 2e match : 497B8GNG
VS Charlotte : 3e match : 7RZFR1WT
VS Charlotte : 4e match : QYKX2OZJ

KID CHAMELEON

Dernier Boss :
Au niveau des "Lake Woods 2", sautez sur le dernier bloc-surprise situé au-dessus de la sortie du niveau. Appuyez alors en même temps sur BAS-DROITE et sur les boutons de saut et d'attaque spéciale pour vous retrouver en face du terrifiant dernier boss du jeu.

MEGA BOMBERMAN

CODES :

1-1 : 2200 / 1-2 : 6800 / 1-3 : 5120
Boss : 7420

2-1 : 4501 / 2-2 : 8111 / 2-3 : 7421
2-4 : 1051 / Boss : 3351

3-1 : 4502 / 3-2 : 8112 / 3-3 : 7422
3-4 : 1052 Boss : 3352

4-1 : 6803 / 4-2 : 0513 / 4-3 : 9723
4-4 : 3353 / Boss : 5653

5-1 : 8114 / 5-2 : 2814 / 5-3 : 1134
5-4 : 5654 / Boss : 7954

Final : 0515

PSYCHO PINBALL

Extra Ball :
Mettez le jeu en Pause et appuyez sur : BAS - B - C - B - DROITE - DROITE et vous aurez droit à un "Tour Gratuit" ou Extra Ball pour les puristes.

RISTAR

SUPER CODES :
Onchi System : MAGURO
Boss Level : MUSEUM
Choix du Niveau : ILOVEU
Attack Level : DOFEEL
Plus dur : AGES
Enlever les codes : XXXXXX

STARGATE

CODES :
Mission 2 : Find Marines :
Vide - Scarabée - Vide - Vide - Vide - Vide - U inversé

Mission 3 : Fight Anubis :
Vide - Triangle - Vide - Vide - Scarabée - U inversé - Vide

Mission 4 : Find Disguised Shu'Uri :
Vide - Triangle - Vide - Vide - Scarabée - U inversé - U inversé

Mission 5 : Go Through East Gate :
Vide - Triangle - U inversé - Vide - Scarabée - Scarabée - Vide

Mission 6 : Shoot The Traitors :
Vide - Triangle - U inversé - Vide - Scarabée - Scarabée - U inversé

Mission 7 : Meet Daniel In Catacombs :
Vide - Triangle - U inversé - U inversé - Vide - Botte - Vide

Mission 8 : Get Alien Lasers :
Vide - Triangle - U inversé - U inversé - Vide - Botte - U inversé

Mission 9 : Go Arm The Nagadam :
Vide - Triangle - U inversé - U inversé - Œil - Vide - Vide

Mission 10 : Teleport To Ra's Chamber :
Œil - Scarabée - Botte - Vide - Œil - Vide - U inversé

TINY TOON ADVENTURES

CODES :
Pour Dizzy Devil: BYBG-LDDL-LDBD-DLDD-LDTG
Pour Calamity Coyote: GRBB-TLLD-LLBB-MILL-DLPD
Pour Plucky Duck: XHBQ-HZGL-LDBQ-HZDD-LLGM
Pour le Vengeur Toxique: GJBQ-HZZG-LLBQ-HZZL-DDMR
Pour le Vaisseau Pirate: QJBW-HZZB-DLBW-HZZK-LLMG
Pour Hampton: KTBQ-HZZQ-WGBQ-HZZQ-QDVR
Code du dernier monde: XGQB TZWW ZKWB TZZW ZGNJ

VIRTUA RACING DELUXE 32X

Courses à l'envers :
Tout d'abord, terminez premier aux cinq courses du Mode "Normal". Ensuite, retournez au Menu Principal, placez-vous sur le carré "Virtua Racing" et appuyez sur GAUCHE. Les circuits sont les mêmes sauf que vous conduisez à l'envers, comme si vous étiez en "Reverse".

MEGA-CD

ECCO 2

DEBUG MODE :
Faire Pause quand Ecco se tourne et vous fait face, puis faire :
A - B - C - B - C - A - C - A - B.
Vous pourrez ainsi choisir votre niveau, avoir de l'air infini, être invincible...

FLINK

Cheat Mode :
Commencez normalement le jeu et mettez en Pause en appuyant sur BAS + START. Une fois le Menu Option apparu, maintenez START enfoncé et appuyez successivement sur : 3 fois DROITE - 3 fois GAUCHE - 2 fois DROITE - 2 fois GAUCHE - DROITE - GAUCHE. La manipulation terminée, un menu spécial va se dévoiler en bas de l'écran, permettant de terminer un niveau en cours, de choisir et de créer n'importe quelle magie et aussi de reprendre de l'énergie mystique.

PITFALL

Choix du niveau :
Pour choisir votre niveau, appuyez à l'écran titre sur B - DROITE - A - BAS - DROITE - HAUT - B - GAUCHE - A - HAUT - DROITE - A, puis sur HAUT ou BAS pour choisir le niveau désiré et START pour commencer.
Continues infinis :
Pour avoir 9 Continues en permanence, appuyez à l'écran titre sur 4 x C - GAUCHE - A - BAS - HAUT - BAS.

REBEL ASSAULT

CODES EN EASY :

CHAPITRES	CODES
02	BOSSK
03	ENGRET
04	RALRRA
05	FRIJA
06	LAFRA
07	DERLIN
08	MOLTOK
09	MORAG
10	TANTISS
11	OSWAFL
12	KLAATU
13	IRENEZ
14	LIANNA
15	PAKKA
Fin	NORVAL

LES SCHTROUMPFS

CODES DE NIVEAU :
Niveau 5 : le Lac :
Schtroumpfette / Schtroumpf Costaud / Schtroumpf Gourmand / Grand Schtroumpf

Niveau 9 : la Grotte :
Schtroumpf Farceur / Schtroumpf à Lunettes / Grand Schtroumpf / Schtroumpfette

Niveau 13 : la Descente :
Schtroumpf à Lunettes / Schtroumpf Farceur / Schtroumpf Costaud / Schtroumpf Gourmand

GAME GEAR

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

CODES :
Niveau 2 : 40732
Niveau 3 : 23554
Niveau 4 : 02174
Niveau 5 : 98613

DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

CODES :
Niveau 2 :
Noir, Bleu, Rouge, Etoile.
Niveau 3 :
Jaune, Bleu, Rose, Bleu.
Niveau 4 :
Rouge, Rose, Noir, Vert.
Niveau 5 :
Bleu, Noir, Noir, Etoile.
Niveau 6 :
Etoile, Rose, Noir, Jaune.
Niveau 7 :
Bleu, Rouge, Noir, Etoile.
Niveau 8 :
Etoile, Rose, Jaune, Bleu.
Niveau 9 :
Bleu, Etoile, Jaune, Rose.
Niveau 10 :
Bleu, Jaune, Rouge, Vert.
Niveau 11 :
Rose, Bleu, Noir, Jaune.
Niveau 12 :
Rose, Bleu, Rouge, Etoile.
Niveau 13 :
Jaune, Rouge, Verte, Bleu.
Séquence de fin :
Rouge, Verte, Etoile, Etoile.

ECCO THE DOLPHIN

CODES :
UNDERCOVER : CRRQC
RIDGE WATER : WNVKD
OPEN OCEAN : MOEVF
COLD WATER : ONNWF
OPEN OCEAN 2 : SVNKG
DEEP WATER : SJRCH
CITY OF FOREVER : WJBSI
ORIGIN BEACH : MGJNV
DARK WATER : AOKJR
DEEP WATER 2 : GBJEL
CITY OF FOREVER 2 : QYMWW
THE TUBE : QSOWO
THE MACHINE : GSCSP
VORTEX : UQQGW

POP BREAKER

QUELQUES CODES :
Level 11 : 2424
Level 12 : 2445
Level 13 : 2466
Level 14 : 2487
Level 15 : 3408
Level 16 : 3429

ROBOCOP VS TERMINATOR

Sauter un stage :
Démarrez une partie normalement et mettez le jeu en Pause. Appuyez sur BAS + 2 - BAS + 1 - HAUT + 2 - BAS + 2 - BAS + 2 - HAUT + 1 - BAS + 2 - HAUT + 1. Lorsque vous enlèverez la pause, vous passerez au niveau suivant.

WOODY POP

Warp :
Il existe dans ce jeu des "warp bonus". Il faut, dans les salles traversées par le train et dans lesquelles on trouve un diamant, prendre le diamant et le faire rentrer dans le tunnel du train. On gagne alors 20.000 points et on visite un nouvelle salle. Il existe quatre warp bonus différents .

MASTER SYSTEM

AX BATTLER

Raccourci :
Dans les pyramides, lorsque la première bête rose arrive, la tuer puis sauter sur le toit de la première pyramide. Cela permet d'avoir la clé sans faire le niveau.
Dans les environs du dernier village (North Vallez), les Death Adder Junior peuvent vous détruire d'un seul coup de hache. Pour faire en sorte qu'ils ne vous fassent plus perdre un seul point de vie, montez au nord du village, prenez le pont sur la gauche et placez-vous sur le carré gris. Appuyez sur "Chercher". Vous obtiendrez une pierre magique.
Si vous n'arrivez pas à trouver la technique pour tuer les ennemis, un bon moyen est d'utiliser le Tackle.

BUBBLE BOBBLE

CODES :
Voici un code pour trouver chacun des objets importants que l'on rencontre dans le jeu.
Niveau 10 - La boule rouge : IEUGTSVD
Niveau 50 - La boule bleue : IE57T3EP
Niveau 90 - La boule verte : IEE96SMB
Niveau 115 - La clé : RYK3WAVZ
Niveau 135 - Le miroir rouge : RY9J3EHG
Niveau 145 - La bougie : RYINVI47
Niveau 155 - Le miroir bleu : NZTNWARS
Niveau 195 - Le miroir vert : 3VX5QKKA

GHOSTBUSTERS

CODES :
Plus de 5 694 900 $:AA-96-37-11-32-42
Pour avoir 9 304 000$: AA 264 - 721 - 32 - 16
Pour commencer une aventure avec une somme initiale de $1,975,800 ! Entrez les initiales AA au moment requis et le code suivant: #1173468723. Ensuite, appuyez sur le bouton 1. C'est tout !

Y'S

Sound Test :
Pour avoir le Sound Test, il faut terminer le jeu. Après le dernier générique, vous voyez à l'écran "Copyright By Falcon 1987 Presented By". Là, appuyez sur la diagonale BAS/DROITE et sur les deux boutons en même temps. Apparaît alors le message "Ys Sound Selection Feena" et vous pourrez écouter les dix-neuf musiques du jeu, plus une vingtième inédite .

LES SECRETS DE MEGA FORCE

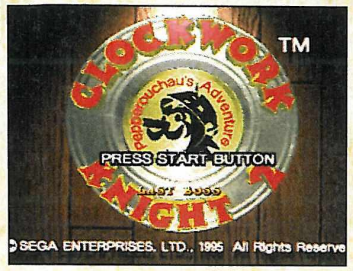
ASTUCES • CODES • CHEAT MODES

SALUT "EVERYBODY"!

Tout juste remis de repas gargantuesques, je vous ai difficilement concocté (j'ai encore le goût des escargots mélangé à celui des huîtres) quelques secrets, sortis tout droit de la hotte du père machin et concernant en grande partie la Saturn, puisque nombre d'entre vous ont eu le plaisir de la découvrir à côté de leurs chaussons. Vous trouverez aussi avec plaisir un dossier complet sur Panzer Dragoon, Desert Speedtrap (enfin, me direz-vous, puisqu'il avait été victime de l'actualité intense de novembre) et de Comix Zone. À propos de comics, les heureux gagnants de ce mois se verront récompensés par Acclaim, mais aussi par Semic, éditeur de la nouvelle BD "Venom".

LOGAN.

SAT CLOCKWORK KNIGHT 2



CHOIX DU NIVEAU :
À l'écran titre, appuyez sur DROITE - HAUT - GAUCHE - HAUT - DROITE - HAUT - BAS - HAUT - GAUCHE - HAUT - GAUCHE - HAUT. Servez-vous de HAUT ou BAS pour changer de niveau et de X pour les sous-niveaux.

SAT ROBOTICA / DAEDALUS

LA TOTALE :
En cours de jeu, appuyez simultanément sur L + R de la manette 1 et maintenez ces 2 boutons enfoncés. Maintenant, saisissez-vous de votre manette 2 et appuyez sur l'un des boutons suivants pour avoir un super résultat :

A = votre bouclier est à nouveau à 100%.
B = vous regagnez de l'énergie.
C = 999 munitions.
X = votre arme devient plus puissante.
Y = la clé vous est gracieusement offerte par la maison.
Z = la carte vous est dévoilée.
START = "warpez" directement au niveau suivant.

JAMMIT MD

CODES :

Avec Chill :

Niveau 1 :	TZMYNYN
Niveau 2 :	THMSSLNS
Niveau 3 :	DNWYGLL
Niveau 4 :	DLMRVNN
Niveau 5 :	MRNLYNG
Niveau 6 :	MKGLSCK
Niveau 7 :	THMSCSY
Niveau 8 :	JRBRGHT

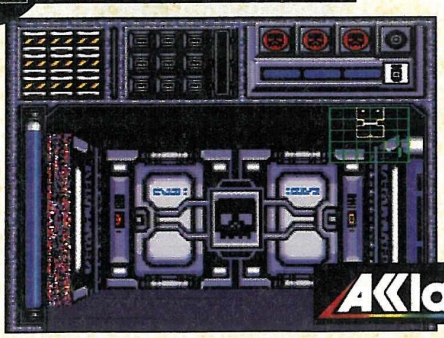
Avec Roxy :

Niveau 1 :	DKRBNSN
Niveau 2 :	STPKRNR
Niveau 3 :	SSNHYDN
Niveau 4 :	JNFRBCN
Niveau 5 :	LRNCHLS
Niveau 6 :	PLWRHDS
Niveau 7 :	STWSPKN
Niveau 8 :	BBSKNNR

Avec Slade :

Niveau 1 :	MRKYMCY
Niveau 2 :	HNSFJLD
Niveau 3 :	DWGTSTN
Niveau 4 :	DMDWYDZ
Niveau 5 :	TRYBRNM
Niveau 6 :	BRNMCMN
Niveau 7 :	JSPHKSC
Niveau 8 :	PHLSRGR

MD BLOODSHOT



SUPER CODES :
Pour avoir des clefs jaunes pendant le jeu, mettez la Pause et faites C - B - A - BAS - BAS. Vous constaterez alors que vous venez de récupérer une clef jaune. Vous pouvez faire cette manipulation plusieurs fois...

Graziello Geneau (17 - St Savinien) gagne un T-Shirt "Maximum Carnage" offert par Acclaim et une BD Venom offerte par Semic.

Acclaim
semic

SAT DIGITAL PINBALL

"MULTI-BALL" À GOGO :

À l'écran titre, faites 4 fois HAUT - A - B - C - BAS - BAS - X - Y - Z. Pendant le jeu, appuyez sur HAUT pour rentrer les chiffres suivants en bas à droite et validez avec Z : de 1 à 9, ce sont des bonus divers ; 10, c'est le Multi-Ball. Renouvelez l'opération autant de fois que vous voulez et faites "péter" les scores !

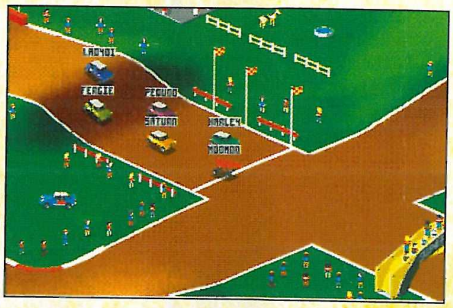
SUPER SKIDMARKS MD

SUPER CODES :

- Tapez les codes suivants :

SPRINTER pour un Championnat Pro.
GUARDIAN pour un Grand Prix spécial.
CHOC MILK pour une course style intervilles avec des vachettes.
SPACE MAN pour un circuit avec une gravité nulle.

- Changez vos noms comme suit :



SAVAGE pour avoir plus de puissance.

KRAZED pour rouler en pemanence en F1.

MOOMOO pour rouler en permanence en "vache".

ASTUCE-MAN DU MOIS

MCD SONIC C.D.

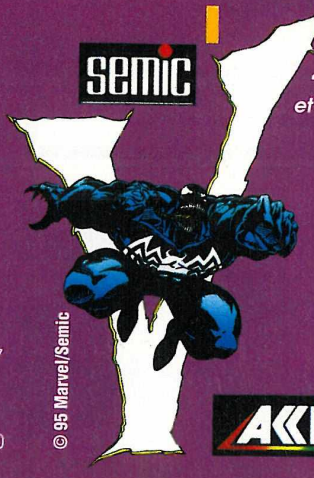
SONIC PARTY :

Si vous en avez assez des musiques de Sonic CD, vous préférerez peut-être celles de l'un de vos CDs-Audio :

Sur la page de présentation du jeu, faites HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - B. Sélectionnez n'importe quel niveau, sauf ceux du passé. Dès que le jeu démarre, mettez la Pause. Ouvrez le lecteur de CD, sortez le disque de Sonic CD et introduisez un de vos CDs-Audio. Fermez le lecteur de CD et enlevez la Pause. Attendez quelques instants et vous entendrez la première plage du CD-Audio que vous venez de mettre. Perdez une vie et à ce moment, vous entendrez la plage de votre CD qui correspondrait à celle du niveau en cours s'il y avait toujours le CD de Sonic CD dans le lecteur...

Palmtree Panic (Présent) - Plage 3
Palmtree Panic (Bon futur) - Plage 4
Palmtree Panic (Mauvais futur) - Plage 5
Collision Chaos (Présent) - Plage 6
Collision Chaos (Bon futur) - Plage 7
Collision Chaos (Mauvais futur) - Plage 8
Tidal Tempest (Présent) - Plage 9
Tidal Tempest (Bon futur) - Plage 10
Tidal Tempest (Mauvais futur) - Plage 11
Quartz Quadrant (Présent) - Plage 12
Quartz Quadrant (Bon futur) - Plage 13
Quartz Quadrant (Mauvais futur) - Plage 14
Wacky Workbench (Présent) - Plage 15
Wacky Workbench (Bon futur) - Plage 16
Wacky Workbench (Mauvais futur) - Plage 17
Stardust Speedway (Présent) - Plage 18
Stardust Speedway (Bon futur) - Plage 19
Stardust Speedway (Mauvais futur) - Plage 20
Metallic Madness (Présent) - Plage 21
Metallic Madness (Bon futur) - Plage 22
Metallic Madness (Mauvais futur) - Plage 23
Robotnik - Plage 24
Last Robotnik - Plage 25
Power Shoes - Plage 29
Invincibility - Plage 30

Si votre CD-Audio ne comporte pas une plage demandée par le jeu, le Mega-CD jouera automatiquement la première plage de votre disque. Il ne faut jamais changer de temps, alors, essayez de ne jamais toucher aux panneaux "Past" et "Future". Quand vous arrivez au panneau "GOAL", il faut remettre le disque Sonic CD dans le lecteur. Pour cela, il faut mettre la Pause du jeu, remettre le bon disque et enlever la Pause tout simplement.



Fabien Beysserie (19 - Benayes) gagne un jeu "Separation Anxiety" sur Megadrive, offert par Acclaim et une BD Venom, offerte par Semic.

LES SECRETS DE MEGA FORCE

MD SKITCHIN'

À POIL :

Si vous commencez une course et que vous laissez inactif votre perso (lâchez simplement la manette) pendant environ 15 minutes, il va soudainement enlever toutes ses fringues, se retrouvant ainsi pratiquement à poil.

ETERNAL CHAMPIONS MCD

VENDETTAS :

Pour réussir ces super coups spéciaux, il faut être à un round décisif (2e ou 3e), quand votre adversaire est dans les vaps et à moins de 33% d'énergie :

- ***Shadow :*** corps à corps : BAS - BAS - GAUCHE - BAS - C.
- ***MidKnight :*** corps à corps : BAS - DROITE - DROITE - BAS - B.
- ***Rax :*** corps à corps : DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - B.
- ***Dawson :*** GAUCHE - BAS - DROITE - GAUCHE - Z.
- ***Larcen*** : corps à corps : DROITE - DROITE - DROITE - BAS - Z.
- ***Trident :*** corps à corps : DROITE - DROITE - BAS - DROITE - A.
- ***Jetta :*** BAS - BAS - GAUCHE - BAS - A.
- ***Riptide :*** corps à corps : DROITE - BAS - GAUCHE - GAUCHE - B.
- ***Slash :*** corps à corps : BAS - DROITE - BAS - DROITE - C.
- ***Ramsès :*** corps à corps : BAS - BAS - BAS - DROITE - B.

NOUVEAUX PERSOS :

Entrez dans le Mode "Contest" et remportez 100 victoires. Vous pourrez ainsi découvrir un nouveau perso : Crispy le Poulet à l'écran du choix du combattant.

- ***Senator :*** difficulté Neophyte : gagner chaque match grâce au chrono.
- ***Crispy :*** difficulté Warrior : ne pas perdre un seul round.
- ***Blast :*** difficulté Warrior : ne pas perdre un seul round, avec un perso différent.
- ***Thanatos :*** difficulté Champion : réussir une Vendetta sur Xavier.
- ***Hooter :*** commencer un Tournoi en Double Elimination, perdre seulement le 1er match et gagner tous les autres.
- ***Yappy :*** Tournoi en Expert Survivor : faire un score supérieur à 2500.
- ***Eternal Champion :*** difficulté Warrior : ne pas perdre un seul round.
- ***Dark Champion :*** battre tout le monde en utilisant une Vendetta à chaque fois.

MD MEGA TURRICAN

COMMANDES INVERSÉES :

Si vous voulez augmenter la difficulté du jeu, mettez celui-ci en Pause et appuyez sur HAUT - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - A - B. Enlevez la Pause et vous vous retrouverez avec les commandes de la manette inversées.

MD BOOGERMAN

BUTAGAZ :

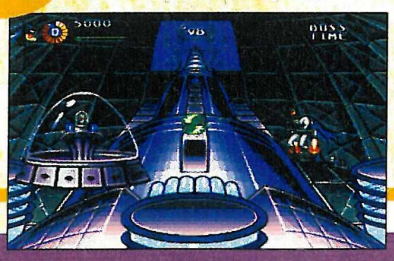
Si vous vous retrouvez à cours de munitions, faites la manip suivante en cours de jeu : appuyez sur HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - C - B - A. Vous recommencerez le niveau en cours, mais avec votre réserve de pets, de rots et de morve au maximum, comme si vous aviez mangé 10 boîtes de cassoulet à l'ail !

MD BEAVIS & BUTTHEAD

CODES :

Niveau 1 : e7EKY iP2qe taVYF
Niveau 2 : Js2Nt 9SArV fDTRi
Niveau 3 : GvKlh fuhli G7jPC
Niveau 4 : W2mub SRhdk GINOh
Niveau 5 : 4369E vlfDk QP0Wk
Niveau 6 : mlv0l mp2yH Xy7lQ

MD BATMAN & ROBIN



SAUTER LES STAGES :

Commencez normalement une partie et mettez le jeu en Pause, puis appuyez sur : B - A - BAS - B - A - BAS - GAUCHE - HAUT - C. Vous passerez ainsi automatiquement au niveau suivant.

32X WWF RAW

NOUVEAU PERSO :
Il existe un perso caché dans le jeu, appelé Kwang. Pour jouer avec, placez-vous à l'écran du choix du perso et appuyez en même temps sur BAS + A + B. Vous entendrez alors un sifflet. Changez de catcheur en appuyant sur DROITE ou GAUCHE. Entre Owen Hart et Luna Vachon, vous découvrirez Kwang, un catcheur masqué, dans la grande tradition de l'homme au Masque d'Or (incarné à l'écran par Jean "Léon" Reno).

SAT DAYTONA USA

JOUER AVEC LE CHEVAL ET 6 VOITURES SUPPLÉMENTAIRES :
À l'écran Daytona USA, maintenez Diagonale HAUT/GAUCHE + A + B + X - Z en même temps et appuyez sur START. Maintenez les boutons enfoncés jusqu'à "Cars Select" dans le Mode Saturn et vous pourrez jouer avec 10 véhicules. L'astuce ne fonctionnant pas à chaque fois, renouvelez l'opération plusieurs fois.

EARTHWORM JIM MCD

Les codes qui suivent doivent être entrés une fois que vous avez fait Pause. Enlevez la Pause pour admirer le résultat.

- ***Michael Jackson avant opération :*** B - A - A - A - A - A - B - C.
- ***Tronche de Donkey Kong :*** BAS + C - B - 4 fois A - B - C - B - 5 fois A - B - C.
- ***Warps : vous emmène directement au niveau indiqué :***

– "Snot a Problem" :
Stage 1 : C - B - C - DROITE - DROITE - GAUCHE - A - B.
Stage 2 : HAUT - B - C - BAS - BAS - BAS - A - C.
Stage 3 : A - HAUT - C - HAUT - HAUT - BAS - C - A.

– "For Pete's Sake" : A - B - C - A - B - A - BAS - DROITE.

– "Andy Asteroids" :
Stage 1 : A - GAUCHE - A - C - C - C - B - B.
Stage 2 : C - BAS - A - A - BAS - B - B - BAS.
Stage 3 : A - BAS - GAUCHE - A - C - C - A - B.
Stage 4 : A - BAS - A - A - C - C - A - B.
Stage 5 : A - GAUCHE - A - C - C - BAS - HAUT - A.
Stage 6 : A - DROITE - A - A - DROITE - B - HAUT - A.

– "Big Bruty" :
C - C - C - 3 fois GAUCHE - DROITE - DROITE - HAUT - BAS - DROITE - C - C - GAUCHE - DROITE - B.

– "Level 5" : Lab : A - B - B - BAS - DROITE - DROITE - GAUCHE - DROITE.
Falling Chicken : A - B - C - HAUT - 3 fois BAS - DROITE.
Naked Worm : C - A - C - GAUCHE - DROITE - HAUT - BAS - DROITE.

– "Intestinal Distress" : C - C - A - DROITE - GAUCHE - DROITE - B - B - A - B - C - A - B - A - BAS - DROITE.

– "Down The Tubes" : HAUT - BAS - GAUCHE - GAUCHE - 3 fois HAUT - DROITE.

– "What The Heck" : A - DROITE - A - C - C - GAUCHE - DROITE - A.
Evil The Cat : HAUT - BAS - DROITE - C - C - GAUCHE - DROITE - B.
Snowman : 3 fois DROITE - A - C - GAUCHE - DROITE - B.

– "Buttville" : Helicopter : B - B - BAS - BAS - A - DROITE - DROITE - BAS.
Queen : A - C - GAUCHE - DROITE - B - GAUCHE - GAUCHE - BAS.

– "Psycrow" : C - B - HAUT - BAS - BAS - DROITE - BAS - DROITE.

– "Tube Race" : HAUT - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - BAS - GAUCHE - HAUT - C.

– "Who Turned The Light" :
Stage 1 : A + C - B - HAUT - GAUCHE - DROITE - DROITE - GAUCHE - GAUCHE.
Stage 2 : A - B - HAUT - B - GAUCHE - DROITE - C - HAUT.
Stage 3 : A - B - C - HAUT - GAUCHE - A - DROITE - DROITE.
Stage 4 : A - C - HAUT - GAUCHE - C - DROITE - GAUCHE - B.
Stage 5 : C - B - HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - DROITE - GAUCHE.

CODES ACTION REPLAY MD

BATMAN FOREVER

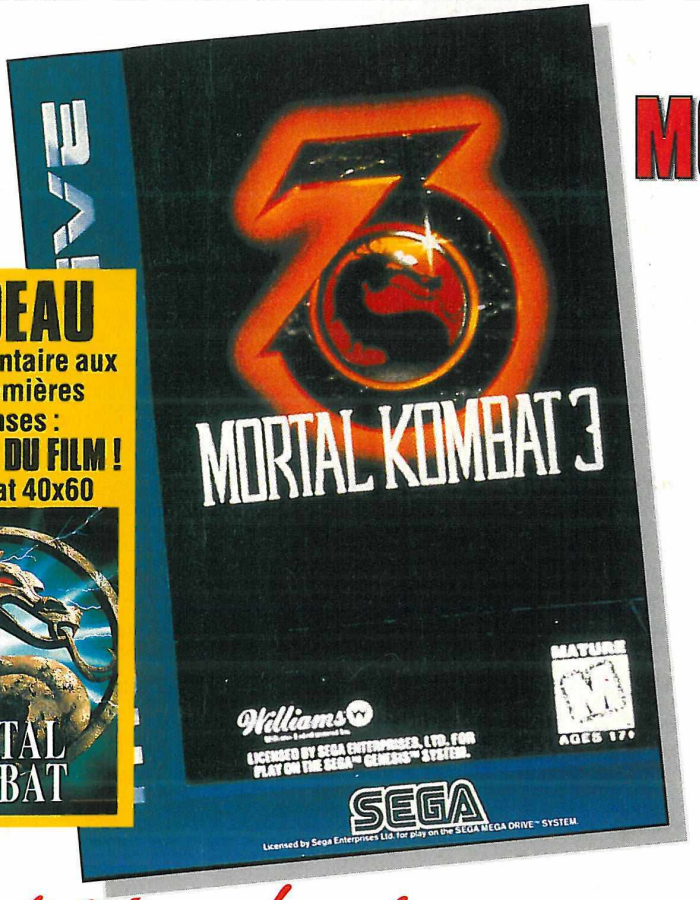
FFE91 70050	Énergie infinie.
FFD9D 50006	Vies infinies.

MORTAL KOMBAT 3

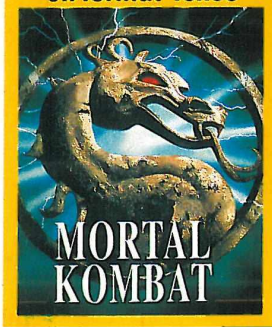
FF001 60002	Temps de combat s'écoule plus lentement.
FF001 E0002	Jouer avec Smoke.
FF001 F0002	Jouer avec Motaro et Shao Khan.
FFF86 500A6	Énergie infinie joueur 1.
FFF86 70030	Run infini joueur 1.

Bertrand de Lignières (56 - Ploemeur), Cedric Depoortre (59 - Coudekerque-Branche), Tristan Lobry (90 - Bavilliers) gagnent chacun un T-Shirt "Maximum Carnage" offert par Acclaim et une BD Venom offerte par Semic.

L'ABONNEMENT 3 FOIS MORTEL !



CADEAU
supplémentaire aux 250 premières réponses :
L'AFFICHE DU FILM !
en format 40x60



LE JEU MORTAL KOMBAT III sur MEGADRIVE

+

6 MOIS D'ABONNEMENT À MEGA FORCE POUR 580 FF (*)

AU LIEU DE 672 FF !
(Jeu MK III à 480FF
+ 6 Nos de MEGA FORCE à 192FF = 672 FF)

Soit 92 FF d'économie, l'équivalent de 3 numéros gratos !

(*) + 30 FF de port

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

ABONNEMENT

À renvoyer à MEGA FORCE "ABO" - 6, Bld du Général Leclerc - 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai le jeu MORTAL KOMBAT III sur MEGADRIVE au prix de 580 FF (frais de port en sus : 30 FF). Offre valable uniquement pour la France métropolitaine.
DOM-TOM et Europe : rajouter 100 FF au lieu des 30 F de port.

❑ Je choisis l'abonnement simple d'un an à MEGA FORCE au prix de 320 FF, et je recevrai 11 numéros pour le prix de 10, en réalisant une économie de 32 francs. France métropolitaine : 320 FF. Europe et DOM-TOM : 420 FF. Reste du monde (par avion) : 530 FF.

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos P.A. sont prioritaires.
Délai d'expéditon du jeu : sous réserve des stocks disponibles.

Nos Abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

NOM.....
PRÉNOM.....
ADRESSE.....
.....
.....
CP.....
VILLE .....
PAYS .....
CONSOLE .....
AGE.....

Je joins un chèque de..... F
à l'ordre de MEGA FORCE

SATURN force

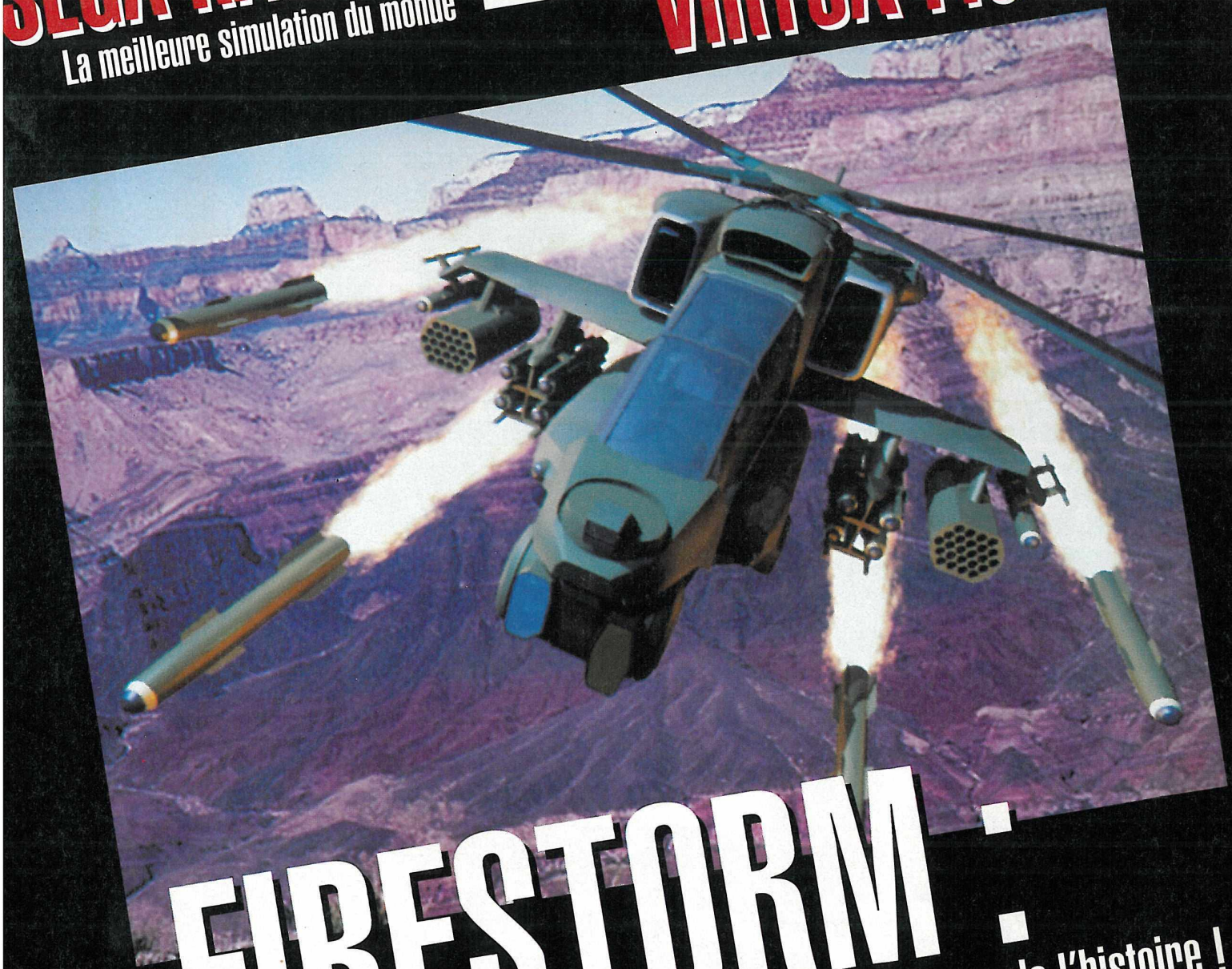
le cahier 100% SATURN

SEGA RALLY
La meilleure simulation du monde

—

Sega vainqueur par K.O. avec

VIRTUA FIGHTER 2



FIRESTORM :
Changez le cours de l'histoire !

DRAGON BALL Z : enfin sur Saturn !!!

ZAPPING

COUP DE CŒUR SATURN

Sega

Les mauvaises langues, c'est comme les imbéciles. Pour leur faire changer d'avis, c'est la croix et la bannière. Alors, Sega a mis au point l'arme fatale. Celle qui fera taire tous les détracteurs, même les plus aveugles d'entre tous. Cette arme, c'est Sega Rally, le "blockbuster" des salles d'arcade. Je ne vous le cache pas : Sega Rally est LE MEILLEUR jeu de voitures toutes bécanes confondues. Simple, non ?

SATURN EUROPÉENNE

ga Rally

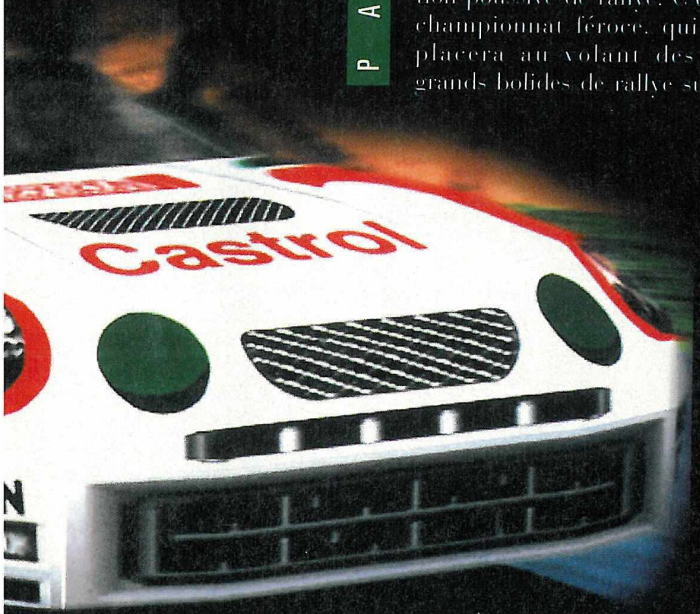
Si vous en êtes

PAR LAURENT

resté à Super Monaco GP premier du nom ou à Micro Machines, attendez-vous à un choc. Et si vous n'avez pas envie de lâcher ces deux excellents jeux, alors ne vous attardez pas sur les pages qui vont suivre. Vous risqueriez de trahir les vieux de la vieille sans remords. Vous voilà prévenu.

Ivresse es-tu là ?

Sega Rally n'est pas une simulation poussive de rallye. C'est un championnat féroce, qui vous placera au volant des plus grands bolides de rallye sur des pistes aussi variées et difficiles que celles du désert africain, des forêts européennes, de la montagne italienne ou des lacs canadiens. Maintenant que vous savez à quoi vous en tenir, il serait peut-être intéressant de savoir ce que propose le jeu. D'abord, et je vous l'ai déjà dit, il vous propose un championnat sur trois circuits. Si vous finissez 10ème dans le désert, vous partirez 10ème dans la forêt et ainsi de suite. Et si, par votre combativité et votre talent, vous parveniez à terminer premier au dernier circuit officiel, à savoir celui des montagnes, vous vous retrouveriez propulsé dans le circuit final, celui qui vous dégoûtera à tout jamais des beaux décors canadiens. Mais auparavant, peut-être désirerez-vous vous entraîner d'arrache-pied ? Pour cela, le jeu vous offre le mode Practice, qui vous permettra de courir sur un circuit au choix contre un adversaire. Puis vient le Time Attack, dont le nom parle de lui-même, et qui propose de jouer contre le fantôme de la voiture détenant le record sur la course, ce qui constitue le moyen idéal de progresser. Enfin, pour clore cette fastidieuse, mais non moins nécessaire, liste de modes, il y a le mode deux joueurs, qui est une véritable merveille de réalisation. Il vous offre la prodigieuse chance d'affronter un



La Toyota Celica GT-Four n'est pas la plus légère des voitures de rallye. Son poids est un handicap dans les virages, car elle aurait une sérieuse tendance à se déporter dans les courbes. Par contre, si elle est plus difficile à manier que la Lancia, elle réaccélère plus vite, et est plus nerveuse dans ces moments-là. Sa vitesse de pointe est de 140 MPH.

La Lancia Delta HF-Intégrale monte jusqu'à 140 MPH en ligne droite, et est donc aussi rapide que la Celica. Par contre, elle se comporte mieux dans les virages que sa concurrente, ce qui est dû à son poids plus léger, et donc à l'inertie moindre. Sa réaccélération est un peu plus molle que celle de sa concurrente.

La Lancia Stratos n'est pas une voiture toute jeune et fait partie des mythes du monde des rallyes. Elle est nettement plus rapide que la Delta ou la Toyota, et monte jusqu'à 153 MPH bien lancée. Par contre, sa conduite est difficile car c'est une propulsion. On aurait donc tendance à partir en tête-à-queue très facilement. Une fois maîtrisée, elle devient l'arme absolue.

Sega Rally

+

Une multitude de détails envahit le jeu, c'est vraiment plaisant. Et le mode deux joueurs est fabuleux.

–

Ben… J'aurais aimé une course de nuit, mais tant pis…

CIRCUIT 1

Le désert vous offre une piste idéale pour vos débuts. Elle est composée uniquement de graviers et de terre, ce qui occasionnera pas mal de dérapages. Elle compte aussi de nombreuses lignes droites, qui vous permettront de bien mettre les gaz. Mais celles-ci sont souvent parsemées de bosses, qui vous feront faire quelques sauts assez spectaculaires. Elle offre assez peu de grosses difficultés. Juste un S et quelques virages larges… Si vous ne cartonnez pas sur celui-ci, inutile d'aller voir ailleurs.

CIRCUIT 2

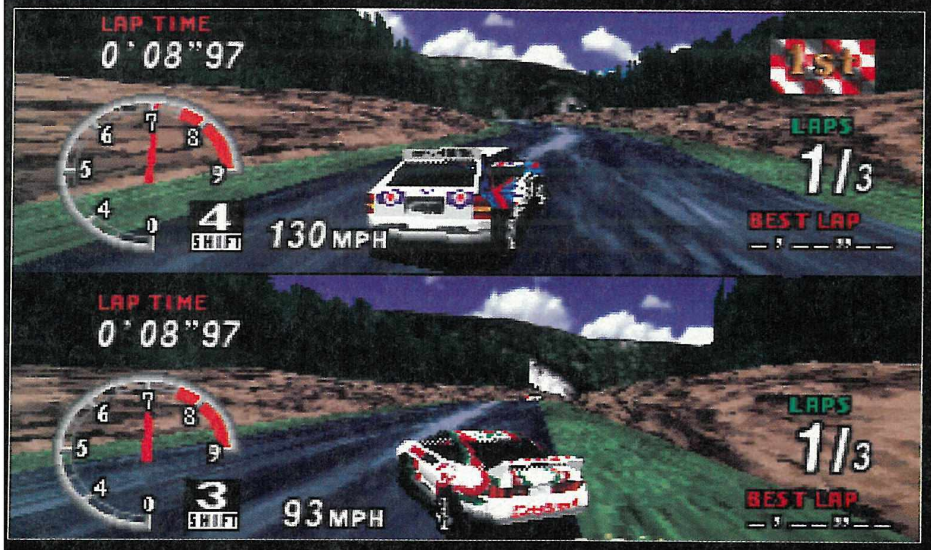
En forêt, tout est possible, et tout est présent. La piste débute par une pseudo ligne droite, puis se poursuit sur deux larges virages. Ensuite vient le tunnel, abritant un virage à 90°, qui enchaîne sur deux virages (un à gauche, l'autre à droite). Le gros piège est juste après, avec un virage en épingle des plus serrés. Ensuite, ce n'est qu'une succession de S plus ou moins serrés jusqu'à la ligne droite. Cette piste est recouverte d'asphalte et de terre, et reste donc très pratiquable. C'est à partir de ce circuit que les choses se compliquent.

CIRCUIT 3

Si vous êtes bon, ce circuit vous donnera l'occasion de le prouver. Du début à la fin, les virages s'enchaînent. Même les plus larges sont vicieux et nécessitent de la finesse dans le pilotage. La voie est assez étroite, ce qui ne facilite pas les choses. Ici, vous trouverez le virage le plus difficile du jeu, un virage plus qu'en épingle, ce qui n'est pas peu dire. Par contre, la piste n'est composée que d'asphalte, à l'exception de la terre sur les bas-côtés.

CIRCUIT 4

C'est le summum de la difficulté que vous propose Lake Side. Des virages, rien que des virages, et tous plus serrés les uns que les autres. C'est vraiment difficile de tout pulvériser comme ça, en deux tours. Avec de l'entraînement, ça passera, mais rien ne sera facile. En plus, le revêtement est en terre, mais beaucoup plus glissante que celle des autres pistes. Enfin, pour achever le portrait, la piste est très étroite, ce qui vous obligera souvent à vous heurter aux murets. Bref, c'est bien dur à souhait.

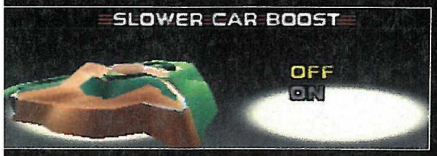


En mode deux joueurs, vous allez pouvoir vous tirer des bourres mortelles. Rien de plus flippant que de voir l'autre s'éloigner devant, et vous, vous prendre tous les rebords de la piste.

Ce passage n'a l'air de rien, mais il n'est pas rare que vous fassiez la boule de flipper entre les murs. Moi, quand je passe, j'ai l'impression de chercher les passages secrets dans Doom. Je me fais tous les murs.

Si vous êtes sourd, et que vous n'entendez pas les avertissements de votre co-pilote, un panneau apparaîtra pour vous signaler les obstacles.

Chaque virage devra se prendre en dérapage, comme ici. Souvent, un petit coup de frein ou une vitesse en moins vous permettront de le faire.



Tout comme le handicap, cette option permet au joueur le plus lent de rattraper l'adversaire plus facilement. Bien trouvé, n'est-ce pas ?

En mode Battle, c'est-à-dire avec deux joueurs, vous pourrez vous infliger un handicap de quelques secondes si votre adversaire est trop faible.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
1995
INTERNATIONAL RALLY

La meute est à votre trousse. Si, parfois, vous avez l'impression d'être largement devant, détrompez-vous. Souvent, vos adversaires vous talonnent, comme ici, où une troupe de trois voitures est sur vos pas, guettant vos moindres erreurs.

deuxième joueur sur un écran splité. Et tout ça avec la même qualité qu'en mode Arcade...

Challenge es-tu là ?

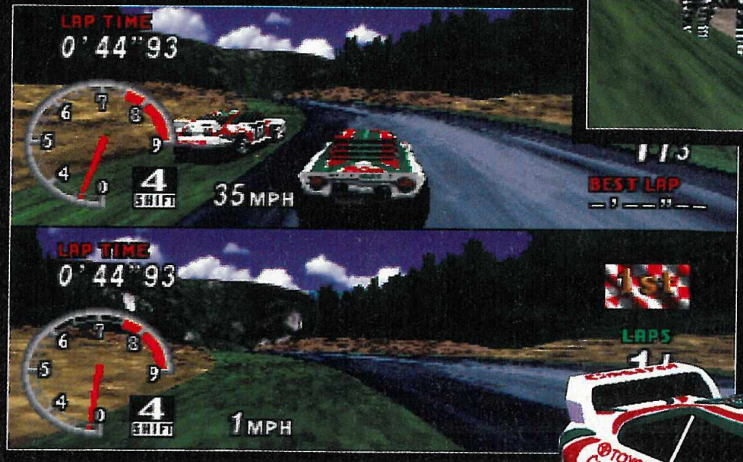
L'habitude, chez Sega, c'est de créer des circuits à la difficulté progressive. Cette fois encore, ce cas se présente à nous, mais en plus nuancé. Ainsi, dès la première épreuve, vous aurez à affronter un ou deux passages délicats. Les choses se corseront dans la forêt, où vous attendent des "S", un virage en épingle et de larges courbes. Le troisième n'est pas non plus dépourvu de difficulté, bien au contraire. Il offre même très, très peu de lignes droites, et toute l'épreuve ne sera qu'une succession de virages vicieux à souhait. Quant à Lake Side, il est le plus vicieux de tous. C'est un véritable casse-tête, d'autant plus que la surface qui compose la piste est des plus glissantes... En excellent jeu d'arcade qu'il est, Sega Rally propose des sensations réalistes. Il est donc normal que les surfaces modifient le comportement de la voiture. Ainsi, le goudron accroche mieux que la terre ou le gravier, la terre des forêts adhère plus que celle de Lake Side... Alors, quand sur un circuit vous passez d'une surface à l'autre, ça fait parfois bizarre... Sans compter qu'à tout cela s'ajoutent les bosses, qui vous font parfois faire de spectaculaires sauts. Cela exigera donc de vous beaucoup de technique pour parvenir à maîtriser vos véhicules. Véhicules très puissants, d'ailleurs. Les deux qui vous sont proposés au début du jeu sont la Toyota Celica GT Four, et la Lancia Delta HF-Intégrale, deux monstres qui cumulent sur les vraies pistes de rallye les victoires et les coupes. Quant au troisième véhicule, c'est la mythique Lancia Stratos, encore plus puissante que ses adversaires, mais surtout plus délicate dans sa conduite.

Sensations, êtes-vous là ?

Avec tout ce que je vous décris, avouez qu'il y a de quoi s'estimer comblé. Mais l'essentiel, me direz-vous, c'est qu'on s'éclate. Entièrement d'accord, vous répondrai-je donc. Et Sega Rally est sans aucun doute l'un des jeux les plus funs qui soient. Les sensations sont archi-fabuleuses, et l'on a véritablement l'impression de piloter un bolide sur les pistes du Kenya. Je ne trouve pas de mots qui puissent exprimer de si bonnes sensations et un tel plaisir. C'est véritablement prodigieux. Le jeu demande un pilotage tout en finesse... Un réalisme époustouflant, une sensation de vitesse ahurissante, s'allient à des détails extraordinaires. Lorsque vous freinez, les feux arrière s'allument, les graviers volent sous vos roues, ces dernières se soulèvent du sol dans les virages, vous les voyez se redresser, votre co-pilote vous annonce les difficultés... Le

Sur la piste glissante de Lake Side, la Stratos vous fera vivre des moments horribles tant elle sera difficile à contrôler.

Si, à la fin de Daytona USA, on peut courir avec Gégé le cheval, peut-être pourra-t-on courir avec Neness le Zèbre ? Ce serait bien cool...



Le mode deux joueurs est aussi bon en termes techniques que lorsqu'un seul joueur évolue. Il y a juste quelques détails, comme les spectateurs, qui ont été supprimés pour alléger la gestion de la 3D. Par contre, les sensations de conduite, avec le changement de proportions, sont différentes.

Les courses occasionneront quelquefois des cascades que Colt Silver ne renierait pas.

Sega rally

DIRECTION
De lente à rapide sur une échelle de 1 à 5.
Cela vous permettra de paramétrer le temps de réaction de la direction. Si vous choisissez la rapidité, tâchez de ne pas faire de fausse manœuvre, la voiture ne pardonne pas.

SUSPENSIONS ARRIERE

BLOW OFF VALVE
De 1 à 5
Cet ustensile vous permettra de changer le son du moteur, ni plus ni moins.

SUSPENSIONS AVANT
De souple à ferme sur une échelle de 1 à 5.
Une suspension plus molle et plus haute vous donnera une meilleure adhérence, mais une petite perte de vitesse.

TRANSMISSION
Automatique ou manuelle.
La conduite automatique est conseillée aux débutants. Par contre, la transmission manuelle permet une meilleure gestion de la vitesse et du véhicule.

PNEUMATIQUES
Gomme tendre à gomme dure sur une échelle de 1 à 5.
Si vous choisissez la gomme souple, vous aurez une meilleure adhérence, mais une perte de vitesse. Inversement pour la gomme dure.

Le mode Car Setting vous permet de bricoler vous-même votre voiture, et de changer différents paramètres. Il est garanti que le comportement du véhicule s'en ressentira.

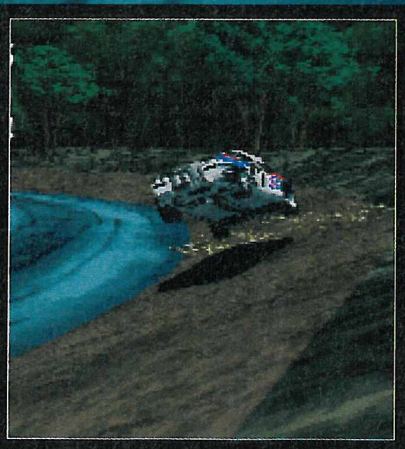
MATCH CONTRE

DAYTONA USA

Daytona USA est un excellent jeu. Mais Sega Rally le surpasse en tous points. Plus de circuits, plus de détails, plus de sensations,

plus d'originalité, plus de réalisme, largement autant de fun... Les arguments ne manquent pas. Si j'aime beaucoup Daytona, ma préférence va donc tout de même à Sega Rally, et le mode deux joueurs y est pour beaucoup.

Admirez, sur ce Replay, la qualité des détails et du réalisme des roues. Si vous voyez là une roue se décoller, vous verrez parfois des adversaires vous doubler sur deux roues.



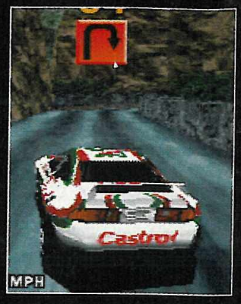
Rien n'a été laissé au hasard. La preuve, même le dessous de la voiture a été soigné.

EN RÉSUMÉ

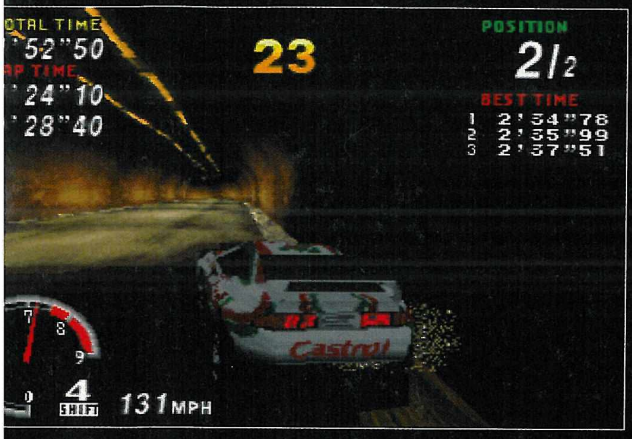
Incomparable, magique, splendide et époustouflant sont les seuls mots qui qualifient ce jeu. Les moindres détails ont été pensés pour lui conférer le plus grand réalisme, chaque portion du circuit est une merveille de difficulté, mais aussi de beauté et d'animation. Oublié le sempiternel clipping de Daytona. Ici, la fluidité et la rapidité sont omniprésentes. En outre, le mode deux joueurs est une possibilité fabuleuse. Enfin un jeu de voitures sur 32 bits qui ne nécessite pas un coûteux link ! Bref, il n'y a vraiment aucun reproche à faire. Cette version offre des tonnes d'heures de plaisir, et je vous promets que je ne suis pas près de lâcher la manette.

Avec la vitesse, vous ferez des sauts impressionnants. En vous débrouillant bien, vous pourrez même tomber sur le toit de votre adversaire.

Vous pourrez jouer avec la vue extérieure, la plus pratique, ou avec celle-ci. Si elle n'est pas la meilleure, elle a au moins le mérite de faire admirer les textures.



Voilà le virage le plus difficile du jeu. Vous devrez quasiment faire un demi-tour et le déclencher à temps si vous ne voulez pas vous taper un mur.



Admirez ce détail qui donne, avec ses collègues, tout son réalisme au jeu. Lorsque vous freinez, les feux arrière s'allument. C'est bête, mais il est très rare que cela soit le cas dans un jeu.

Vous ne rêvez pas. Vous voyez les deux même voitures. C'est la magie du mode Ghost en Time Attack. Celui-ci vous permettra de courir contre le fantôme du joueur qui détient le record.

fin du fin, c'est que vous pouvez voir les murs ou autres obstacles au travers de votre pare-brise ! C'est le genre de détails qui fait de Sega Rally le meilleur et le plus réaliste jeu de bagnoles de tous les temps.

Plaisir des yeux, es-tu là ?

Pour pouvoir admirer tous ces détails, il faut bien évidemment que la technique soit aussi poussée que la jouabilité. Tout comme cette dernière, la réalisation est exemplaire. Ce jeu est de loin le plus beau, le plus détaillé et le plus fluide dans sa catégorie. Les textures sont fines et magnifiques, le clipping de Daytona a disparu, et la 3D est gérée de manière impeccable. C'est vraiment le "pixel perfect" dans toute sa splendeur, et on peut largement dire que cette version est aussi bonne que celle de l'arcade. Et même meilleure, puisque certains bugs ont été supprimés. La vitesse et la fluidité sont exemplaires, que ce soit avec un joueur ou deux. C'est vraiment très beau, et l'œil n'a plus qu'une chose à faire : succomber. Il vous suffira d'admirer un replay pour en être convaincu. Les tympans sont également à la fête. Si les musiques de Daytona étaient gonflantes à la longue, celles de Sega Rally sont à l'inverse très agréables. Quant aux bruitages, ils sont tout ce qu'il y a de bon, et ajoutent un réalisme sonore au jeu. Après tous ces éloges, vous comprendrez aisément que ce jeu m'ait conquis. Après une minute de jeu, il m'a été impossible de lâcher la manette, tant les sensations de vitesse et de pilotage, la beauté du jeu et son réalisme m'ont saisi. C'est indiscutablement une merveille que Sega a créée, et je connais des concurrents qui vont peiner à s'en remettre. Alors, si par bonheur vous avez une Saturn, n'hésitez pas un seul instant. Sega Rally est une future légende qui va bouleverser votre vision des jeux de voitures. ■

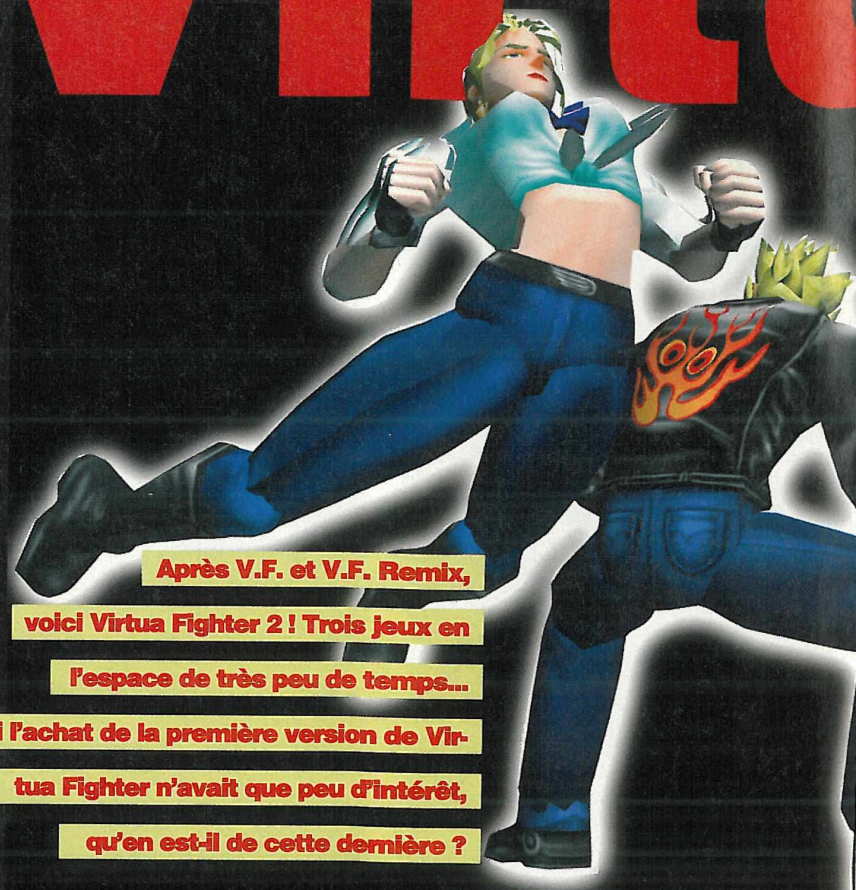
Sega rally

SON : 18/20
GRAPHISME : 19/20
ANIMATION : 19/20
MANIABILITÉ : 19/20
INTÉRET : 19/20

98%

GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : SEGA • AUTRES STANDARDS : NON • NOMBRE DE CD : 1 • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 • NOMBRE DE CIRCUITS : 4 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 • CONTINUES : NON • SAUVEGARDE : OUI

Virtu



Après V.F. et V.F. Remix, voici Virtua Fighter 2 ! Trois jeux en l'espace de très peu de temps... Si l'achat de la première version de Virtua Fighter n'avait que peu d'intérêt, qu'en est-il de cette dernière ?

LA FICHE TECHNIQUE DES 10 COMBATTANTS

Aujourd'hui,

PARFRANCIS

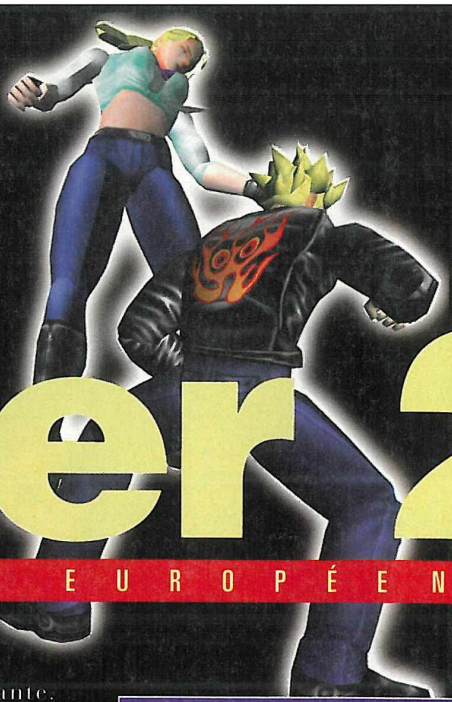
il est possible de classer les jeux de combat en deux groupes principaux. Dans le premier, on trouve les jeux de "fiction", ceux dans lesquels il n'est pas rare de voir des coups spéciaux impossibles à faire normalement — telle qu'une boule de feu (moi, en tout cas, je n'y arrive pas encore...)— et où le comportement des personnages est assez éloigné de la réalité. La plupart des jeux entrent dans cette catégorie. Dans le second groupe, on trouve les jeux de "simulation", ceux qui tentent d'être le plus réalistes possible mais pas trop non plus, car la réalité n'est pas forcément toujours très gaie ! Nous verrons d'une part pourquoi Virtua Fighter 2 peut aujourd'hui être placé dans ce second groupe et, d'autre part, quelles peuvent être nos exigences en matière de jeux de combat... Deux questions dont les réponses justifieront la notation de Virtua Fighter 2.

Lion et Shun, les deux piliers

Virtua Fighter 2 est bien différent de ses deux précédentes versions. Graphiquement, on

ja fighter 2

SATURN EUROPÉENNE



+

Les deux nouveaux personnages (ce sont mes préférés !) apportent beaucoup au jeu en terme de plaisir et de simulation.

–

La difficulté ne paraît pas très bien dosée. En mode normal, le jeu est déjà très difficile et l'ordinateur a tendance à faire souvent les mêmes coups.

L'évolution est frappante, d'autant que l'ensemble est en haute résolution ! L'ambiance est, elle aussi, plus riche, avec notamment des personnages qui possèdent des cris variés et qui prononcent des phrases différentes selon le résultat d'un combat. Les effets sonores se suffisent d'ailleurs à eux-mêmes et l'on peut facilement se passer des musiques. Comme vous le voyez, ça commence très bien et ce n'est pas terminé. Comme dans ses précédentes versions, le jeu est très agréable d'utilisation et il est même possible de configurer sa manette. Mais le plus intéressant n'est pas encore dit ! En effet, non seulement les personnages possèdent quelques coups différents, mais deux nouveaux combattants ont été ajoutés et quels combattants ! Ils possèdent un style et un caractère complètement nouveaux mais réels, qui leur donnent une personnalité que les autres n'ont pas. Là, on s'est peut même dire que c'est le jour et la nuit. Les personnages sont d'un réalisme frappant. Ils sont loin d'être "taillés à la hache" et les textures qui les recouvrent sont absolument magnifiques. Les décors sont bien plus complexes et beaux également.

Akira, à l'œuvre dans un super balayage !

Akira, dans son style très pur de karaté, place un coup de poing qui fait plier l'adversaire.

Jeffry s'apprête à mettre un ou plusieurs coups de boule !

Jeffry brise le dos de l'ennemi contre son genou.

TOUJOURS PLUS BEAU !

Voici, pour chacun des 3 jeux, une photo représentative de l'amélioration des graphismes. Et cela nous pousse à nous poser la question suivante : mais jusqu'où peuvent-ils aller ?

VIRTUA FIGHTER

Au début, les paysages étaient très simples, tout comme les personnages qui étaient constitués de polygones rudimentaires.

VIRTUA FIGHTER REMIX

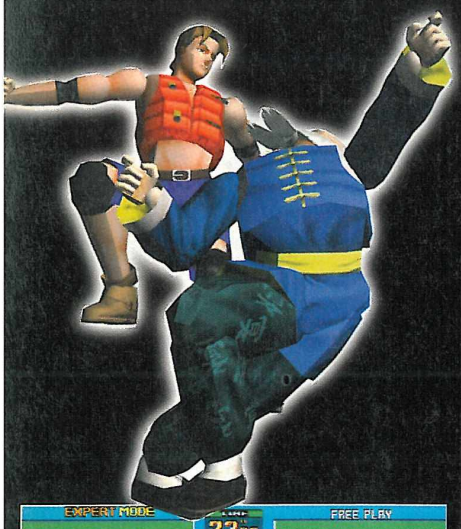
Ensuite, les traits des personnages se sont sensiblement affinés grâce à des polygones texturés. Les paysages, quant à eux, sont restés de même qualité.

VIRTUA FIGHTER 2

Maintenant, non seulement les paysages ainsi que les rings sont beaucoup plus fournis mais, en plus, les traits des personnages ont gagné en réalisme grâce à des polygones constitués d'un plus grand nombre de facettes (ce qui donne un effet plus lisse), ainsi qu'à des textures toujours plus expressives et un graphisme en haute résolution. Le bond en avant est frappant !

GROS PLAN SUR LION

Ce personnage adopte le style d'un animal, non pas celui du lion comme on pourrait le croire, mais celui du serpent. Ses attaques sont portées avec le bout des doigts comme des piqûres mortelles ! Regardez comment il attaque aussi bien dans les jambes, qu'à mi-hauteur ou encore à la tête en grimpant carrément sur l'ennemi, de face ou de dos. Bien entendu, ses coups ne se limitent pas à ceux-là et il sait aussi attaquer avec ses jambes ou finir un ennemi au sol. Voilà donc un personnage de caractère qui, comme Shun, se démarque des autres combattants par son style.

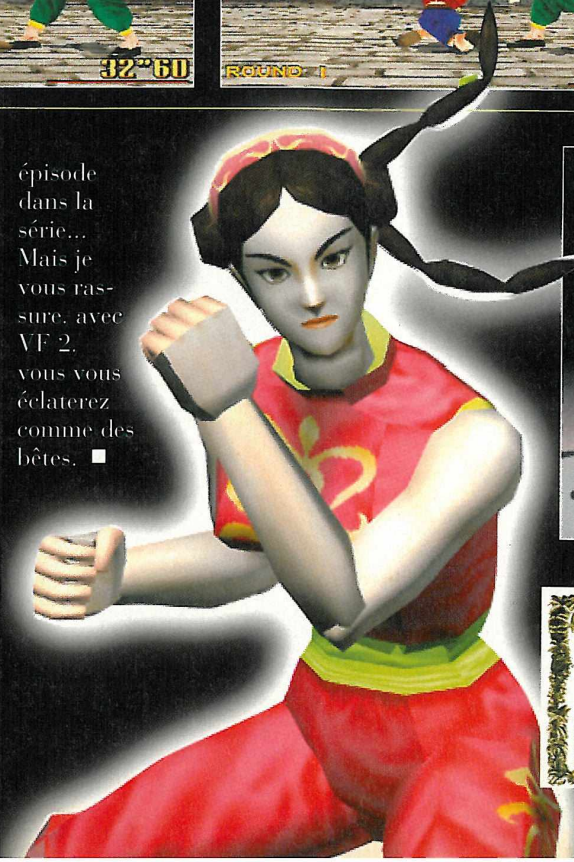


Le Boss n'a pas changé, c'est toujours Dural mais, comme tous les autres personnages, il possède plus de techniques. Cette fois, le combat final se déroule sous l'eau, où l'inertie est de rigueur ! Les personnages sont donc plus lents. Voyez comment Dural projette Shun comme un vulgaire sac de linge, et regardez comment il se prépare à donner un coup de genou dans la tête de Lion. Il est toujours aussi brute...

considérablement rapproché de la réalité d'autant qu'avec une telle ambiance, de tels graphismes et une animation si fluide, le réalisme est des plus impressionnants.

Ne nous emballons pas !

Et l'intérêt dans tout ça ? Certes, plusieurs modes de jeu sont proposés et toutes les améliorations apportées en font le meilleur jeu de combat du moment. Néanmoins, si ce qui est contenu dans le jeu n'a que peu de défauts (de petits bugs dans l'animation lorsque le personnage tombe du ring, par exemple), il faut aussi parler de ce qui n'est pas dans le jeu et qui aurait dû y être pour justifier une note supérieure à 91%. En effet, pourquoi n'est-il pas possible de tourner autour de l'adversaire (Virtua Boxing et ToshindenS le font), ce qui aurait augmenté le nombre d'attaques ? Pourquoi encore n'y a-t-il qu'une seule vue du combat, alors qu'il y en a 12 dans Virtua Boxing ? Pourquoi, enfin, ne pas pouvoir créer son personnage et le faire évoluer au fil des combats pour un intérêt encore plus poussé ? Tout cela pour dire que si Virtua Fighter 2 est réellement impressionnant, certaines petites imperfections laissent encore de la marge pour la réalisation d'un troisième épisode dans la série... Mais je vous rassure, avec VF 2, vous vous éclaterez comme des bêtes. ■

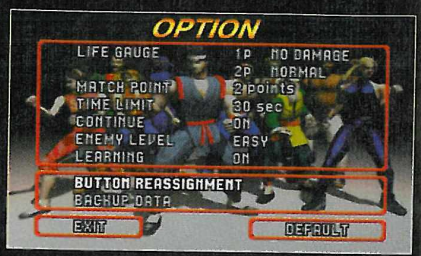


GROS PLAN SUR SHUN

Méfiez-vous de ce petit vieux ! Il semble bien faible et, tout laisse à penser qu'il est bien soûl. Vous l'entendrez même hoqueter... Pourtant, ce personnage est très fort. On croit qu'il va tomber sur le dos et il en profite pour vous balancer son pied dans la tête ; on croit qu'il s'écroule dans vos jambes, mais c'est pour mieux vous porter une attaque ! En plus, malgré son âge, il est très souple. Les connaisseurs reconnaîtront dans son style celui des moines Shaolin et notamment le célèbre combat de l'homme ivre. Voilà le personnage le plus typé et le plus intéressant de tous.

V.F. 2 se démarque franchement de ses deux précédentes versions et devient tout particulièrement intéressant grâce aux deux nouveaux personnages qui sont splendides ! Techniquement, très peu de choses sont à lui reprocher, ce qui en fait une excellente simulation.

EN RÉSUMÉ



Six types de barre d'énergie sont disponibles pour être plus ou moins sensible aux coups, voire insensible ! Un combat peut se dérouler en 1 à 5 reprises et le temps peut être de 10, 20, 30 ou 60 secondes, voire infini. Vous pouvez jouer avec ou sans Continues, et choisir l'un des trois niveaux de difficulté. Le mode "Learning" vous permet d'essayer tranquillement vos techniques sur l'ennemi qui se montrera peu combatif. Un menu "option" est caché, dans lequel il est possible de choisir la taille du ring et la durée du "replay". Le volume des musiques peut aussi être modifié. Il est possible de choisir directement son stage et donc de combattre tout de suite le Boss...

Vous avez au choix plusieurs types de configuration de la manette, et vous pouvez même décider de la fonction attribuée à chaque touche.

Virtua Fighter 2 propose 6 modes de jeu. Le "Watch mode", le "Teambattle mode", le "Ranking mode". Vous obtenez un diplôme sur lequel est inscrit votre score en fonction de votre style de combat, du temps joué et du niveau atteint. Dans le "VS mode", vous jouez à deux joueurs. Enfin, "l'Expert mode" ainsi que "l'Arcade mode" portent bien leurs noms...

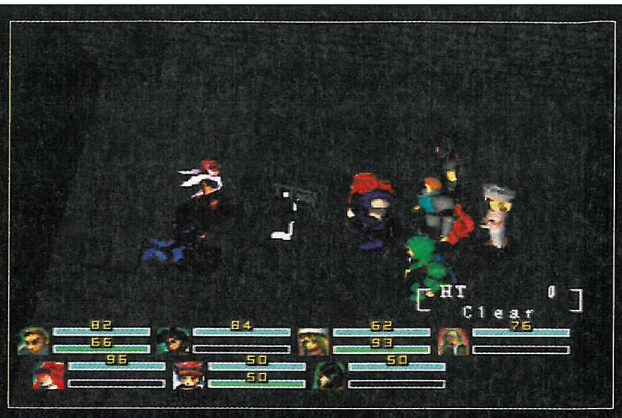
Virtua fighter 2

SON : 17/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 17/20

91%

GENRE : BASTON • ÉDITEUR : SEGA • AUTRES STANDARDS : NON • NOMBRE DE CD : 1 • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 • NOMBRE DE COMBATTANTS : 10 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 • PASSWORDS : NON • CONTINUES : OUI

À chaque combat, vous aurez droit à une petite mise en scène comme celle-ci. C'est beau, mais au bout d'un moment, ça énerve, d'attendre... Vous pourrez donc la zapper dans les options.



Emprisonnés par Juza, vous et vos compagnons allez être libérés par Katzhaï et Alethe, qui ont décidé de quitter Lord Bane.

MATCH CONTRE

VIRTUAL HYDLIDE

Dans le genre, il n'y a pas encore foule. Le seul soft présentable est Virtual Hydlide qui, d'ailleurs, se

révèle un peu meilleur à mon goût. La différence vient de son originalité car, si Mystaria est indéniablement un bon titre, il n'a toutefois rien inventé.

Mystaria
realms of lore

SATURN EUROPÉENNE

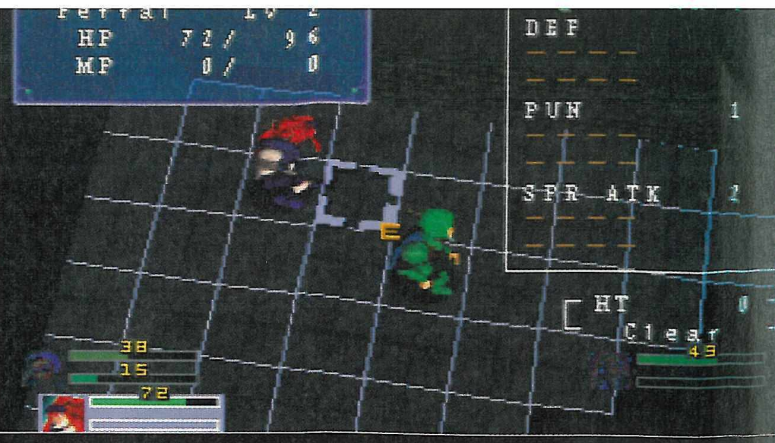
Pour vous rendre d'un lieu à l'autre, ou pour visiter des villages, vous vous déplacerez sur une carte. Un seul de vos persos sera présent.

Plusieurs mois après sa sortie européenne, on ne peut pas dire que la Saturn croule sous les jeux de rôles. Tout du moins en France. Mais voilà que Mystaria Realms of Lore -"Riglord Saga" dans sa version japonaise- vient réparer cette omission. Et de belle manière, s'il vous plaît...

PAR LAURENT

Le moins que

l'on puisse dire, c'est que Mystaria Realms of Lore n'est pas le titre le plus simple qui soit... Il n'est pas non plus des plus évocateurs. Le nom japonais, à défaut d'être plus compréhensible, était au moins plus court. Riglord Saga, ça sonne bien. Peut-être vous en souvenez-vous, nous l'avions testé dans sa



À chaque fois que vous vous déplacerez, les cases sur lesquelles vous pourrez aller apparaîtront.

version import nippone. Eh bien, je vais vous asséner une révélation : c'est nettement mieux, un jeu de rôles, lorsque ce n'est pas en japonais. La vie est ainsi faite de surprises...

Qui va à la chasse perd sa place !

N'importe quel éleveur d'escargots cévenol connaît ce dicton. Mais visiblement, il n'est jamais arrivé jusqu'au Royaume de Mystaria, une île perdue au milieu de l'eau. Cela dit, l'action se déroule dans le Moyen-âge, et c'est peut-être la raison pour laquelle Aragon ne s'est pas méfié. N'entendez pas par là Aragon le poète français, mais plutôt le Prince du royaume en question.

Un jour, il décida de prendre la mer avec quelques amis : Saura, une jeune magicienne, Hector, un vieux personnage malicieux très doué à l'arbalète, et Ferral, un être mi-homme mi-lion, dont on sait peu de choses. Mais le pays calme qu'ils quittèrent se trouva bien changé à leur retour... Un inconnu règne maintenant sur Mystaria, un dénommé Lord Bane, qui s'est imposé par la force et la magie auprès de la Reine. Mais Aragon ne l'entend pas de cette oreille, ni de l'autre non plus, d'ailleurs. À l'aide des quelques amis qu'il a dans l'île, il va donc se révolter.

Cette petite phrase apparaîtra souvent dans un combat, pour vous signaler que votre personnage a un nouveau sort à sa disposition.

Cet ennemi, Juza, est un lieutenant de Lord Bane. Il y en a cinq, que vous rencontrerez pendant le jeu. Ils sont peut-être moins forts que leur maître, mais ils ont suffisamment de pouvoirs pour vous anéantir d'un seul coup.

Parfois, vous devrez chercher des clefs. Les coffres peuvent aussi renfermer de nouvelles armes.

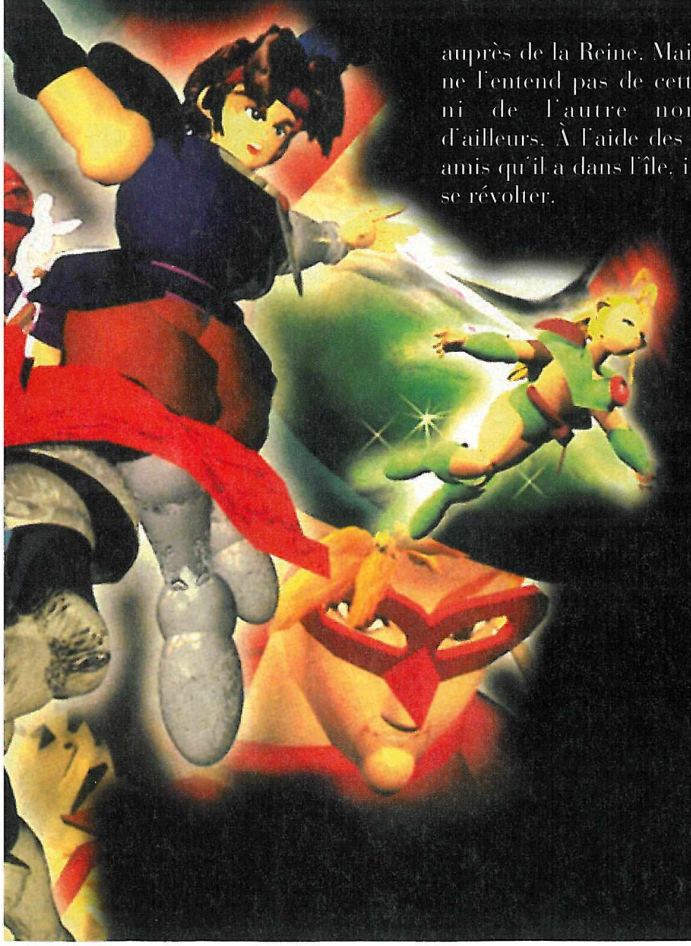
Certains effets spéciaux, comme ce sort magique, sont splendides. Malheureusement, j'y ai laissé ma peau !

+ De la 3D pour ce genre de jeu, c'est une bonne idée. Le gros point fort, c'est vraiment la variété, que ce soit pour les armes, les sorts ou les lieux.

− Si l'on oublie l'animation un peu saccadée, la répartition entre aventure et jeu de rôles aurait pu être mieux dosée.

Rebondissements, trahisons et boules de feu

Comme bon nombre de jeux de rôles, dont fait partie Mystaria pour abréger son nom, l'action prend pied dans une période à l'ambiance moyenâgeuse. Lorsque vous commencerez à progresser, vous apprendrez plein de choses intéressantes que je vous laisse la surprise de découvrir. Côté jeu, Mystaria est dans la plus pure lignée de Shining Force. Vous visiterez l'île de fond en comble, parcourant les châteaux, les forêts malfamées, ou les villages. Vous en profiterez d'ailleurs pour faire vos emplettes dans les différentes échoppes, et discuter avec les paysans du coin. Mais surtout, vous aurez de très nombreux combats à mener, car la région est infestée des hommes de Lord Bane... Pour vous déplacer, le système sera celui de Shining Force, à savoir de case en case, selon un nombre limité pour chaque personnage. Idem pour les combats où, après avoir choisi votre arme (parmi les nombreuses que vous cumulerez) ou votre sort, vous viserez les "monstroplantes" à l'aide du quadrillage au sol. Mais chaque arme n'a qu'une portée limitée et il vous faudra donc un brin de jugeotte pour bien calculer vos attaques. Pour vous reposer de vos efforts cérébraux, chaque scène de combat sera mise en images par une séquence animée de toute beauté, et surtout en 3D. Voilà, le mot magique est lâché. Comme vous le constatez sur les photos, ce soft est entièrement en 3D texturée, ce qui est du plus bel effet. C'est en plus assez nouveau dans ce genre de jeu. Mais le plus impressionnant, dans tout ça, ce sont les persos, qui ont été modélisés pour leur assurer une beauté maximum. Et c'est réussi. Un peu mieux que l'animation, qui n'est pas des plus fluides et qui souffre un peu du sempiternel "clipping". Un poil dommage...



Dans chaque lieu, vous pourrez visionner la carte et repérer vos ennemis.

EN RÉSUMÉ

Si le genre wargame/jeu de rôles ne vous rebute pas, Mystaria Realms Of Lore vous ira comme un gant. Il est difficile à souhait, varié, et les possibilités d'armes et de sorts sont gigantesques. On se prend vraiment au jeu, d'autant que le scénario est attachant et réserve quelques surprises de taille. Comble de la joie, il est entièrement en 3D texturée, et son rendu graphique est très sympa. En plus, les combats ne sont pas statiques. Sur un plan technique, si l'ambiance sonore et les musiques sont très bonnes, je regrette juste le manque de fluidité de l'animation dans les déplacements du curseur. Mais son intérêt et sa durée de vie compensent largement cette défaillance. Bref, si vous avez craqué sur un Shining Force, ou que vous en avez envie, Mystaria est pour vous.

ARAGON

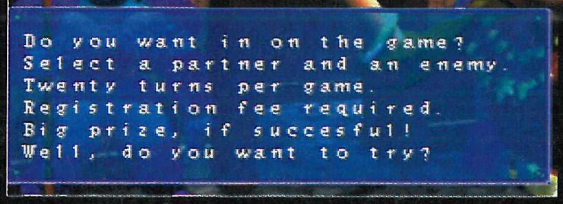
SAURA

HECTOR

FERRAL

RAIKO

Ce villageois va vous proposer de vous battre contre des monstres. Acceptez et tâchez de gagner. Votre mise sera fonction des adversaires que vous choisirez, de même que votre récompense. Et là, une surprise vous attend…



Ce cristal se trouve dans la forêt du dragon... Autour de lui se cache un mystère et, peut-être même, un futur coéquipier.

Vous voilà à l'entrée du village de Zarma. Vous trouverez ici des gens pour discuter ou des magasins pour vous fournir en armes, items ou équipements divers.

KATZHAI

ALETHE

VOICI L'ÉQUIPE DE BASE

Ces cases rouges représentent la zone d'explosion de la grenade que vous allez lancer. C'est très efficace pour atteindre l'ennemi sans risques.

Bilan de santé

Mystaria a tout pour être bon. Et il l'est, d'ailleurs. Mais son système à la Shining Force (avec le quadrillage) et ses trop nombreux combats risquent de lasser les non-initiés. Le jeu manque un peu de recherche et de réflexion, et le joueur n'a que trop peu de liberté. On subit trop le scénario. Je sais que c'est le genre qui veut ça, mais il aurait peut-être pu y avoir un compromis entre l'aventure et le jeu de rôles. Là, ça fait un peu trop "wargame" à mon goût. Par contre, je me félicite de la durée de vie de ce soft, qui doit beaucoup à la difficulté de certains combats. C'est d'ailleurs ce qui les rend prenants. En plus, la multitude de sorts, d'armes et de lieux est vraiment un gros point positif. Cela évite ainsi la répétition. À ce sujet, vous n'avez vraiment aucun souci à vous faire. Si vous n'êtes pas rebuté par le genre, vous vous éclaterez comme un fou avec ce soft qui méritait bien cette sortie européenne. Malheureusement, une traduction française aurait pu être prévue en même temps que l'anglaise… ■

Mystaria
realms of lore

SON : 18/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 17/20

87%

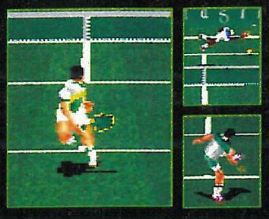
GENRE : *JEU DE ROLES* • ÉDITEUR : *SEGA* • AUTRE STANDARD : *NON* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *DIFFICILE* • NOMBRE DE PERSOS : *12* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

Virtual Open Tennis propose un mode en double, et c'est heureux. Par contre, vous devrez avoir un bon œil, car vous perdrez vite la balle de vue dans des échanges un peu fouillis.

EN RÉSUMÉ

Virtual Open Tennis affiche à l'écran une 3D et des textures d'une tenue tout à fait convenable, ainsi qu'un bon nombre de vues (dont assez peu sont pratiquables). Si l'animation ne souffre pas de grosses faiblesses, elle n'est cependant pas d'une fluidité irréprochable, spécialement dans la gestion des décors. Mais surtout, le jeu manque de pêche, de mordant, et tombe vite dans la banalité. Le tennis est un sport difficile à adapter, et ce jeu moyen en est une nouvelle preuve.

Les joueurs ont des mouvements assez réalistes dans l'ensemble, et c'est l'une des réussites du jeu.



Virtual Open tennis

SATURN JAPONAISE

PAR LAURENT

Une nouvelle génération de consoles génère de nouveaux types de jeu, et le sport n'a pas échappé à la règle. International Victory Goal ou NHL All Star Hockey en sont la preuve et tentent à leur façon d'être innovants. C'est cette fois au tour du tennis d'être actualisé...

Le "virtuel",

c'est comme les "Ta mère...". Ils sont mis à toutes les sauces, et chacun trouvera une activité virtuelle à son goût - y compris Henri Leconte qui, s'il ne sillonne plus trop les courts, va tout de même pouvoir s'adonner en solitaire à son sport favori : le tennis.

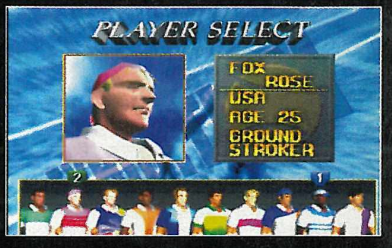
Ta mère en short de tennis virtuel !

Je tiens à vous dire que ce n'est pas la surprise que vous réserve le jeu qui va vous coller un infarctus. Toutefois, il possède les options traditionnelles : un mode exhibition, un mode championnat, et un mode entraînement. Vous constatez comme moi que, si l'essentiel est là, ce n'est pas l'originalité qui étrangle ce logiciel. Alors peut-être le jeu ? À vrai dire, lui non plus n'est pas fabuleux. Certes, les joueurs (10 au total) possèdent des capacités que peu de softs offrent, comme le coup de raquette entre les jambes, mais pas assez pour accroître un plaisir de jeu trop absent. La maniabilité, si elle est étrange, n'est pas forcément déplaisante, et c'est surtout dans le placement du tennisman par rapport à la sphère en peluche jaune que le bât blesse. L'habitude aura son mot à dire... Quant au jeu, il est assez rapide (surtout sans adaptateur), relativement fluide, et ce ne sont pas les quelques bugs présents dans les "replay" qui affecteront le jeu. En fait, ce qui manque à Virtual Open Tennis, c'est le "fun", tout simplement. Pas assez de spectacle, trop de banalité. On s'amuse, mais il n'y a pas de quoi s'extasier de plaisir.

Virtual, ça veut dire "plusieurs vues" ?

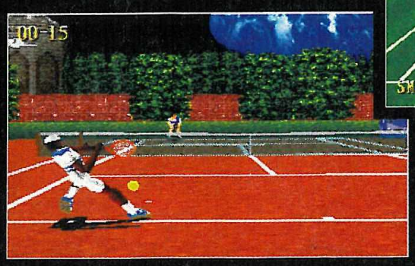
Bien évidemment, de "virtuel", le jeu n'en a que le nom. Difficile de le considérer comme tel parce qu'il est en 3D et qu'il possède plusieurs angles de vues, huit pour être précis. Bien sûr, la 3D est agréable, mais elle rend parfois le jeu difficile à manier. Cependant, grâce aux différentes caméras, le joueur pourra trouver un angle à sa convenance. Quant à l'animation, elle est correcte dans l'ensemble, à l'exception de la gestion des décors et de la déformation du terrain avec les rotations. Les joueurs sont bien animés, mais leurs gestes sont légèrement saccadés, les faisant ainsi ressembler à des robots. Une technique correcte, mais pas transcendante, agrémente donc ce jeu, assez moyen en conclusion. Du fait qu'il n'est pas assez marquant, c'est typiquement le genre de jeu que l'on délaisse assez vite... ■

Au nombre de 10, les tennismen possèdent chacun un style de jeu particulier. Mais pour s'en rendre compte, il faudra jouer, car ce ne sont pas les stats' -totalement absentes- qui vous aideront...



Trois types de surface sont disponibles : terrain synthétique, gazon, ou terre battue.

À l'entraînement, vous pourrez exécuter le numéro des canettes, mais aussi progresser en retours, smashes, et autres services.



Plusieurs angles de vue sont disponibles (huit en tout). Certains sont proches de ce qu'un joueur peut ressentir, mais cela rend le jeu très difficile. Et comme je n'aime pas taper dans le vide...

GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : IMAGINEER • AUTRE STANDARD : NON • NOMBRE DE CD : 1 • DIFFICULTÉ : MOYENNE • NOMBRE DE MODES : 3 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 • PASSWORDS : NON • CONTINUES : NON

SON : 15/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 15/20

80%

Toh Shin den s

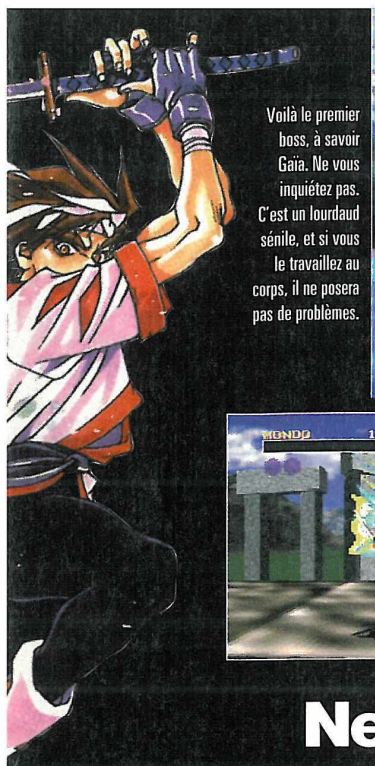
SATURN JAPONAISE

Aujourd'hui, nous pouvons le dire : Sony, avec ses soi-disant contrats d'exclusivité avec une poignée d'éditeurs, nous a bien fait rigoler. Maintenant que nous avons bien profité de ce moment de détente, nous allons pouvoir nous pencher plus sérieusement sur un titre qui aurait, paraît-il, dû être une exclu : Toh Shin Den S. Pourquoi le S ? Pour Spécial ou Supérieur peut-être...

Sofia, reine du fouet et vicieuse à souhait, a un coup spécial très hard. Souvent, pour jouer, vous pourrez configurer votre manette avec deux coups spéciaux présélectionnés ou même les quatre. Les autres, il faudra les trouver...

Outre les coups spéciaux, les joueurs peuvent utiliser leurs pieds et poings pour cogner. C'est parfois bien plus efficace que les coups spéciaux...

Sho est, pour ne pas faire de jeu de mots pourri, un être "glacial". Il est difficile à battre, et il vous faudra de la patience pour y parvenir.



Voilà le premier boss, à savoir Gaïa. Ne vous inquiétez pas. C'est un lourdaud sénile, et si vous le travaillez au corps, il ne posera pas de problèmes.

Vous ne pourrez exécuter votre super attaque secrète que lorsque votre niveau de vie sera rouge et clignotera. Mais une fois la manip' faite, ça dépote !

Pour jouer, vous aurez plusieurs vues, quatre pour être précis. Malheureusement, trop peu sont jouables.

Ne nous voilons

P A R L A U R E N T

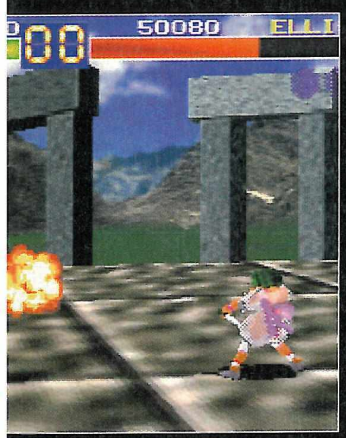
pas la face. Vous connaissez tous ce soft, et vous savez tous que Toh Shin Den S est un jeu de baston de la nouvelle génération. Pas de ceux qui ressemblent à s'y méprendre, corrections graphiques mises à part, aux jeux 16 bits. Comme un Mortal Kombat, par exemple... Mais ne mettons les paddles avant la console et rendons-nous dans l'Underworld.

Duke a tout Fo face à Sho

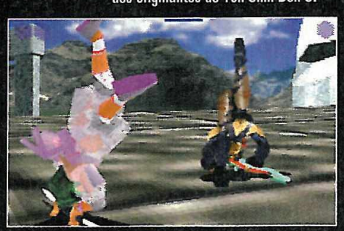
À l'origine était le néant. Puis vint le Big Bang, puis les Adam et Eve puis tout le monde. Mais en parallèle se développait un autre monde : l'Underworld. C'est là, que quelques années auparavant, se déroula un tournoi entre les meilleurs combattants de la contrée. Ce fut l'événement Toh Shin Den, dont personne, à l'exception des participants et moi, n'eut connaissance. Le temps s'est maintenant écoulé, et il est temps pour les maîtres guerriers de retourner sur le ring. Eiji, Kayin, Sofia, Rungo, Fo, Mondo et Ellis s'y sont préparés longuement. Certains s'y déplaceront pour leur propre gloire, d'autres pour protéger ceux qu'ils aiment et leur apporter la prospérité. Mais, dans un cas comme dans l'autre, il faudra affronter le danger et la magie... C'est marrant, mais ce n'est pas un scénario qui me semble inconnu.

Baston chemin, snif !

Voilà huit combattants, prêts à s'expliquer dans le blanc des yeux, et sur une surface délimitée et entourée d'un gouffre à éviter. Chacun d'eux possède une arme, et ça, dans les jeux de baston, j'aime plutôt. Duke a ainsi une lourde épée à double tranchant, Fo deux griffes acérées, Mondo un bâton, Sofia un fouet... Bref, de quoi égratigner allègrement tout le monde. Et si votre arme ne vous donne pas entière satisfaction, utilisez vos poings et pieds pour exécuter des enchaînements, ou propulser votre ennemi grâce à une projection dont vous avez le secret. Projections assez peu spectaculaires, d'ailleurs... Enfin, et c'est l'apanage de tout soft de baston : les coups secrets. Chaque perso en a entre trois et sept normaux, plus un super pouvoir spécial, et une attaque secrète, à ne faire que lorsque votre vie clignote au rouge. Je ne voudrais pas faire la mauvaise langue, mais je trouve ça tout de même juste, comparé à un Virtua Fighter par exemple. Par contre, et ça, j'apprécie énormément, les combattants peuvent effectuer des roulades carrément pratiques pour les esquives. Il est juste dommage que celles-ci se déclenchent assez mal. Et pourtant la maniabilité est bonne, très bonne même. Mais sans raison aucune, les roulades, elles, se font désirer. Regrettable, car le jeu est



Pas de jeu de baston sans magie ! Si Virtua Fighter échappe à la règle, Toh Shin Den, lui, n'y a pas failli. Remarquez au passage les zooms et les rotations. N'oubliez pas le guide...



Le bal est ouvert... La roulade est l'une des originalités de Toh Shin Den S.

sofia

Cette ancienne agent secret soviétique est équipée d'un fouet idéal pour atteindre ses adversaires à distance. À 24 ans (1,72m pour 50 Kg), elle est assez faible en résistance, mais ses attaques sont très efficaces.

mondo

Redoutable avec sa lance, Mondo a appris cet art avec ses collègues mercenaires. Avec son clan de guerriers, il a su apprendre à se servir de son arme comme un dieu, et c'est un des meilleurs combattants du tournoi. À 42 ans (1,79m et 66 Kg), son agilité n'est plus à prouver. Un très bon guerrier...

fo

Pas loin de Jeanne Calment, Fo a 106 ans. Frêle avec ses 154 cm et ses 48 kg, il maîtrise pourtant très bien la magie et lacère à souhait ses ennemis avec ses griffes de métal. Un des favoris du jeu, sans aucun doute.

eiji

Très rapide, Eiji, l'aventurier japonais, n'a pas son pareil pour découper les ventres de ses ennemis avec son katana. Il n'a pourtant que 21 ans, et avec 1,75 m et 63 kg, il est sûrement le meilleur combattant de Toh Shin Den.

duke

Ahhhhh... Enfin un Français ! Ce noble est un conservateur et manie sa traditionnelle épée à double tranchant comme un roi. Il est très pratique au combat car son allonge permet de toucher les adversaires à distance, et ce, sans trop de risques.

rungo

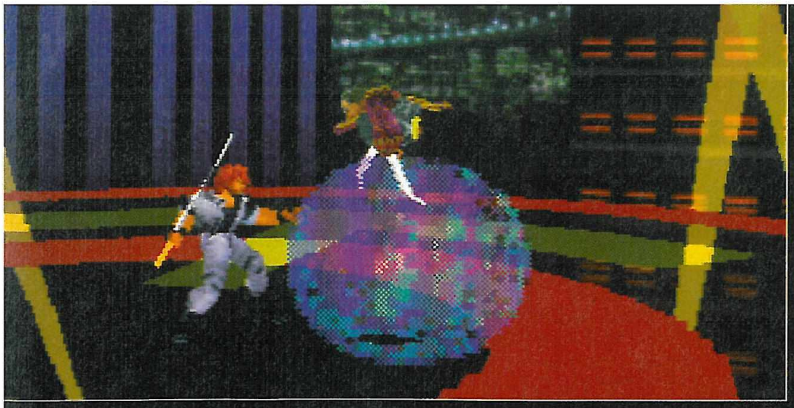
Du haut de son 1,96m (pour 92,6 Kg), ce mineur américain a de quoi impressionner. À 30 ans, il a déjà beaucoup d'expérience, et sa force de frappe avec sa massue de pierre est impressionnante. Malheureusement, il est lent et se traîne péniblement sur le ring.

kayin

Kayin est un boucanier celtique, un athlète de 64 kg mesurant 1,78 m. À 22 ans, il manie son katana comme un véritable Shinobi, et est très agile. Il ressemble beaucoup, par son style, à Eiji. Autant vous dire que c'est une référence.

ellis

Artiste dans un cirque turc (oui, ça existe), Ellis est légère comme le vent. Vous pensez, avec 46 Kg pour 1,55 m... Par contre, si ses double poignards et ses attaques secrètes sont redoutables, elle risque de ne pas faire le poids face à Sho ou Cupido.



Fo est expert en magie. Vous voyez ici l'un de ses pouvoirs. Sa fatalité, ou plutôt sa super attaque secrète, est redoutable si vous ne parez pas. Il vous enverra plein de boules comme celles-ci en tournant autour de vous.

À moins que vous lisiez le japonais, ce qui n'est pas encore mon cas, vous ne comprendrez pas grand-chose au baratin entre persos au cours du Mode Story.

EN RÉSUMÉ

Toh Shin Den S est de ces jeux qui ne laissent pas indifférent. D'abord il est entièrement en 3D texturée, et son animation ne souffre d'aucun bug. Plutôt appréciable, non ? Je savais que ça vous plairait. D'autre part, il est rapide, et les enchaînements de coups et pouvoirs secrets jaillissent à tout va, aidés par une maniabilité de bon niveau (à l'exception des roulades, un peu tardives). Pas la plus belle du monde, son esthétique n'est cependant pas désagréable à l'œil. Mais surtout, on s'amuse (c'est le principal). Malgré le manque de variété dans les coups, les combats sont spectaculaires, cinglants et le challenge qu'il proposé vaut le détour. Bref, s'il ne vaut pas un VF, il est cependant indispensable à tout amateur de baston.

+

Avoir prévu des roulades pour esquiver, c'est cool. De plus, l'intro en 3D Studio est la bienvenue. Mais surtout, ce que j'aime, c'est de la 3D sans bugs.

–

Un peu plus de coups n'aurait pas été de refus, et un petit effort dans les textures des personnages et des décors aurait aussi été accueilli avec joie.

bien speed à souhait et carrément fun. Va comprendre Charles…

Un paquet bien soigné…

Toh Shin Den S a été chouchouté par Takara. À croire qu'ils avaient quelque chose à se faire pardonner. Bref, le jeu propose plusieurs modes de jeu, qui se résument en deux catégories : le Mode Story, et les modes duels (contre l'ordinateur, contre un humain, ou contre tous les autres combattants). Bien entendu, et vous vous en doutez, le jeu se finit en apothéose sur des boss. D'abord vient Gaïa, un boss un peu lourdaud, puis Sho, un emm… de première, et enfin, Cupido, une jeune femme hargneuse, adroite et dangereuse, inédite dans le jeu. Et bien sûr, si vous finissez tout ça en Very Hard, vous pourrez jouer avec eux. Ceci constitue la preuve flagrante que Toh Shin Den S, s'il n'est pas le meilleur jeu de baston de tous les temps, est un soft qui vaut le déplacement, d'autant plus que sa technique est bonne. Entièrement en 3D texturée, il est beau, même si les décors et certaines textures auraient pu être plus soignées. Mais, si les graphismes ne sont pas au top, l'animation est par contre excellente, et le jeu brille par sa rapidité et sa fluidité. Ajoutez à cela une bonne jouabilité, une ambiance aux multiples rotations et zooms, et vous obtenez un bon jeu de baston, qui vous séduira sûrement. ■

MATCH CONTRE

VIRTUA FIGHTER REMIX

Difficile de battre une star. Et Toh Shin Den S, tout bon qu'il est, ne sera pas celui-là. En fait, la grosse différence n'est pas dans la technique pure. C'est dans la variété. Les combattants de VF possèdent beaucoup plus de coups spéciaux et de combinaisons que ceux venus de chez Takara, et paraîssent donc moins limités.

Cette charmante damoiselle est Cupido, à ne pas confondre avec Cupidon. Elle est le boss de fin. Plutôt nerveuse, elle vous enverra sans vergogne et sans pitié des boules vertes à tout va. Attention ! Il faudra être technique pour la battre.

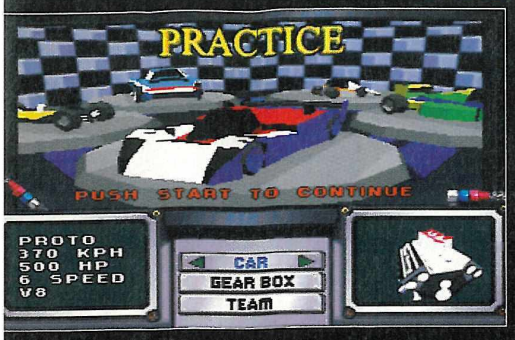
Chaque perso possède une projection. Ainsi, Mondo empale son ennemi sur sa lance avant de le projeter, Sofia vous attrape par le col et vous colle des baffes, Ellis vous marche dessus…

Toh Shin den s

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 18/20

88%

GENRE : *KOP DE BOULOGNE UN SOIR DE MATCH* • ÉDITEUR : *SEGA* • EXISTE SUR : *PLAYSTATION* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *5* • NOMBRE DE PERSOS : *8 + 3* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 OU 2* • CONTINUES : *OUI* • SAUVEGARDE : *NON*



Quatre nouvelles voitures ont été ajoutées. Vous aurez le choix entre la voiture d'endurance, le kart, la Porsche, la vieille Formule 1 et, bien sûr, la voiture d'origine...

La vue intérieure montre vos mains en train de bouger sur le volant. Remarquez la pauvreté des décors...

Virtua racing

SATURN JAPONAISE

Ah ça, on peut dire qu'on l'attendait, Virtua Racing sur Saturn ! Vous ne pouvez pas imaginer l'argent que l'on a dépensé et le temps passé à jouer aux versions arcade et 32 X. Alors la version Saturn, vous pensez qu'on était impatient de la tester, et avec la bave aux lèvres, encore. Bon, la bave, on l'a eue, mais pas pour les mêmes raisons...

PAR STEPHANE

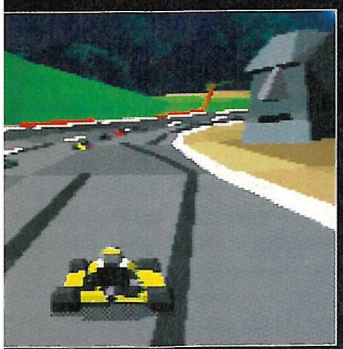
Il est de

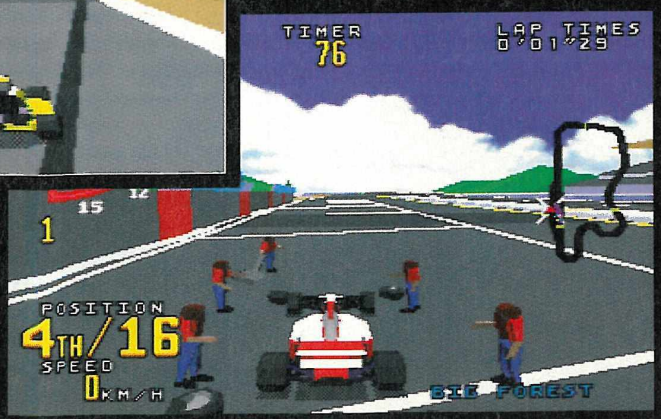
ces jours où rien ne se passe comme on aimerait... On a beau faire, ça ne va pas. Ce matin, nous avons reçu Virtua Racing. Au début, nous étions très contents parce que, ça alors, c'était une fichtrement bonne nouvelle. Nous l'avons chargé, puis on a commencé à y jouer. Et c'est là que tout a basculé, la moitié de la Rédac' se mettant à vomir son p'tit déjeuner pendant que l'autre moitié se battait pour obtenir la première place aux toilettes. Moi, je n'avais pas de chance parce que j'avais envie des deux à la fois ! Si vous attendiez une adaptation faramineuse, digne de ce que vous aviez pu connaître au cours de vos jeunes années, eh bien, vous pouvez passer votre chemin puisque vous ne trouverez pas ici bas votre bonheur. Nous avons là un jeu qui est une véritable honte pour une machine du niveau de puissance de la Saturn. Que les choses soient claires : Virtua Racing est un jeu qui n'utilise que de la 3D "surfaces pleines", c'est-à-dire sans aucune texture. Et pourtant, cela ne l'empêche pas d'avoir une animation lente et saccadée.

Une véritable honte !

Pour vous donner une idée du désastre, à 370 km/h, on a l'impression d'être à 80. L'affichage du décor est pour le moins tardif, ce qui n'arrange pas le constat. La maniabilité est plutôt lourde, ce qui rend le contrôle de votre véhicule peu agréable. En fait, l'esprit du jeu a été complètement oublié par les programmeurs, ce qui, en plus de leur incompétence flagrante, dénote une volonté de se foutre de la gueule du pauvre joueur qui achètera le soft uniquement sur la réputation du nom. Certes, il y a sept nouveaux circuits originaux (chacun ayant son passage secret), ainsi que 4 nouveaux véhicules, mais cela ne cache pas la réalisation catastrophique de la chose. Mieux vaut y jouer sur 32 X, vous vous amuserez plus. Après Race Drivin' glorieusement testé le mois dernier, Time Warner Interactive semble donc se spécialiser dans les adaptations pourries de jeux de voitures. Dommage pour nous... ■

Chaque accident donne lieu à un tonneau plutôt spectaculaire, mais cela vous fait perdre un max' de temps...





Un arrêt au stand permet de remettre votre véhicule en état après un accident. À éviter, les mécanos étant aussi lents que le jeu...

EN RÉSUMÉ

En un mot comme en cent, ce jeu est à éviter comme la peste. Cette adapation est ratée et n'aurait même pas dû voir le jour. Animation lente et saccadée, maniabilité lourde, 3D buggée, c'est la poubelle qui va être contente. Mais bon, c'est quand même deux fois mieux que Race Drivin', alors va pour un 14 %...

GENRE : SIMULATION • ÉDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE • EXISTE SUR : 32 X, MEGADRIVE • NOMBRE DE CD : 1 • DIFFICULTÉ : MOYENNE • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 • NOMBRE DE NIVEAUX : 10 • NOMBRE DE JOUEURS : 2 • PASSWORDS : NON • CONTINUES : NON • SAUVEGARDE : NON

SON : 10/20
GRAPHISME : 11/20
ANIMATION : 8/20
MANIABILITÉ : 9/20
INTÉRET : 5/20

14%

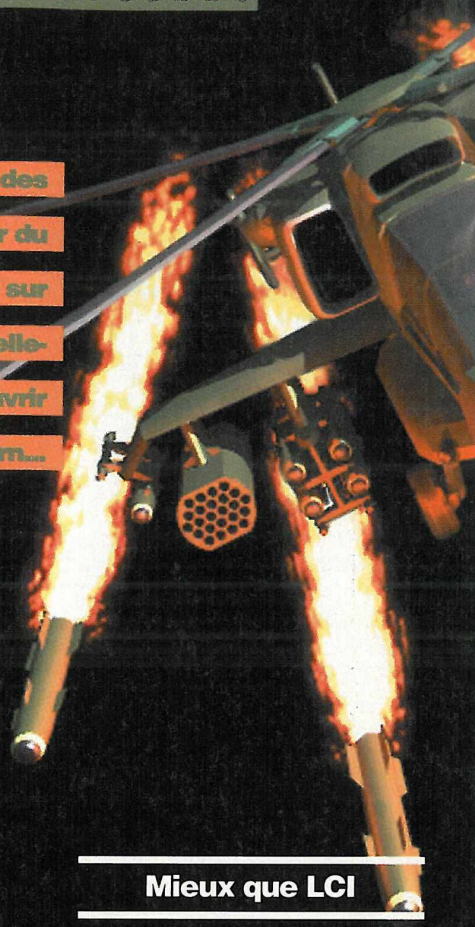
Pour attaquer un convoi, rien de tel que d'arriver par derrière, en rase-mottes, et de tout canarder à la mitrailleuse.

Fires thunder

SATURN EUROPÉENNE

Comme je vous le disais, en ce moment, tout le monde est en grève. Alors moi, me défouler en bombardant un train, ça me fait du bien !

Voilà un jeu qui me rappelle bien des choses... Thunderhawk, premier du nom, fut l'un des tout premiers jeux sur Mega-CD. C'est donc tout naturellement que Thunderhawk 2 vient ouvrir le bal des hélicos sur Saturn...



Ce paquebot a été attaqué par des pirates en Mer de Chine. Drôlement bien équipés, les pirates...

Ne survolez pas trop les fleuves. Les canonnières du Yang Tse Kiang guettent...

MATCH CONTRE

WING ARMS

Dans les cieux, il ne peut y avoir qu'un seul Dieu. Et celui-ci est sans aucun doute Firestorm Thunderhawk 2. Beaucoup plus de profondeur, moins d'incohérences, plus d'action, plus de variété... Bref, il n'y a pas photo. Wing Arms, en bon jeu qu'il est, ne résiste pas à Thunderhawk 2.

Au moment où

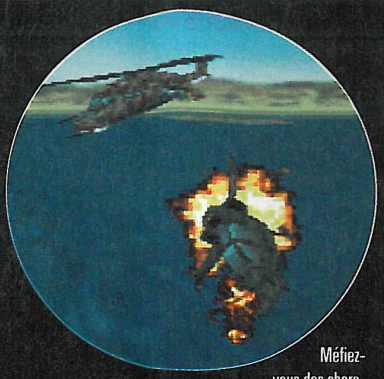
PAR LAURENT

j'écris péniblement ces quelques lignes, Paris est en plein dans les grèves, et il y a tant de vélos dans les rues qu'on se croirait à Pékin. Ou alors, on a avancé la date du Tour de France... Toujours est-il que, coincé dans mon véhicule motorisé à quatre roues, je me prends à rêver d'être à bord d'un hélico, et de survoler la capitale à mon gré, me riant doucement des bouchons qui feraient mourir de plaisir n'importe quel alcoolique anonyme. Mais en égoïstes nantis que nous sommes, nous ne devons pas oublier qu'ailleurs dans le monde, se déroulent des événements bien plus graves...

Mieux que LCI

Oui, mes amis, le monde est en danger. De la Serbie à l'Amérique du Sud, du Koweït à la Chine, rien ne va plus. Il faudrait quand même songer à mettre de l'ordre dans tout ça ! Et pour cela, on a besoin d'un pilote émérite, un guerrier de charme comme vous. Ça tombe bien, vous étiez justement libre et en manque d'action. Vous allez donc, à bord de votre Thunderhawk, opérer sur huit fronts différents. Le premier se situera en Amérique du Sud, où vous devrez combattre les puissants cartels de la drogue, qui attendent d'importantes livraisons d'armes sur leurs bases aériennes. Ensuite, vous vous

torm : hawk 2



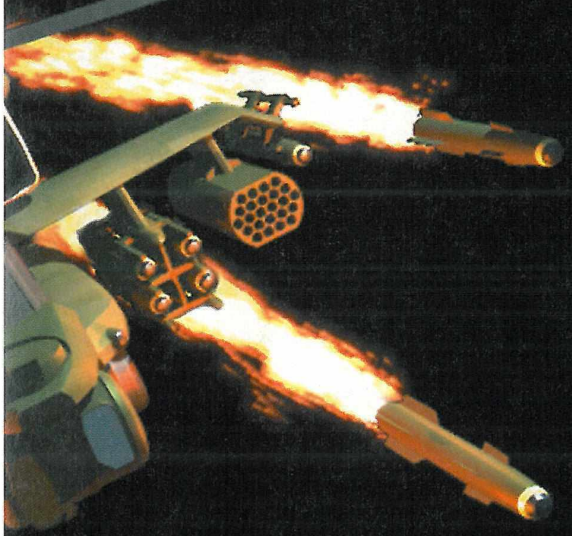
Méfiez-vous des charognards, c'est-à-dire des hélicos, dans le jargon militaire. Leur spécialité, c'est d'attaquer à revers. J'en fais ici les frais !

+

Les missions collent à l'actualité, comme pour la Serbie ou l'Irak, et cela donne du réalisme. Le "top", ici, c'est la variété des objectifs et des adversaires. Nickel chrome !

–

L'affichage est parfois un peu lent, et les collisions, à l'occasion, donnent lieu à quelques surprises.



Le viseur rouge vous donnera le signal de lancement des missiles. "Lockez" et envoyez la sauce !

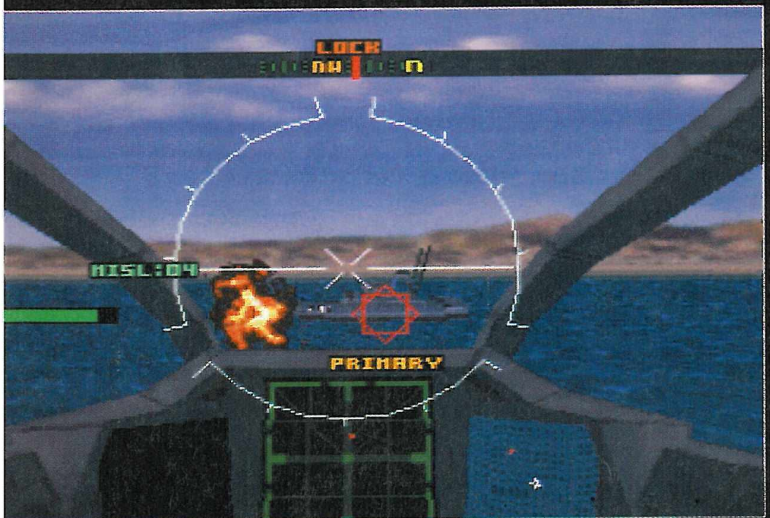
assiégé par les Serbes. Vous devrez donc escorter les convois humanitaires de l'ONU, et briser le siège serbe. Votre prochaine mission se déroulera au large des côtes d'Amérique Centrale, où vous devrez détruire une armée composée d'anciens officiers soviétiques, qui menacent Moscou d'une explosion nucléaire. Une fois les rebelles matés, vous prendrez la direction de Panama, où le gouvernement légal a été renversé par une junte militaire. Celle-ci a bloqué le Canal de Panama, axe principal de communication maritime, et vous devrez casser ce blocus. Enfin, pour clore ce tour du monde, vous retournerez en Amérique du Sud, afin de délivrer le pilote d'un avion furtif abattu en mission. Quand on sait que chaque mission comporte quatre sous-missions, voilà qui donne à ce nouveau titre une durée de vie confortable. C'est appréciable, d'autant plus que les missions sont variées, originales et intéressantes. Un intérêt digne des jeux de la série de Desert Strike sur Megadrive. Une référence.

rendrez en Mer de Chine, où vous devrez mettre fin aux agissements de pirates, qui ont pris la fâcheuse habitude d'attaquer des paquebots civils. Après les civils, les militaires. Ceux-ci sont irakiens, et ils ont de nouveau envahi le Koweït. Afin de préparer le débarquement des fusiliers marins britanniques et des Marines US de l'OTAN, vous devrez nettoyer le littoral et escorter vos troupes. Une fois la crise au Moyen-Orient réglée, vous prendrez la direction de Zavnik, en ex-Yougoslavie, ville

Les GI Joe entrent dans la danse

Maintenant que vous savez à quoi vous attendre, parlons un peu "action". En tous points, ce jeu est "tripant", et vous plongera dans un univers de

Lorsque vous butez un blindé, vous verrez les conducteurs en sortir en courant. Libre à vous, ensuite, de vous amuser, et de les courser...

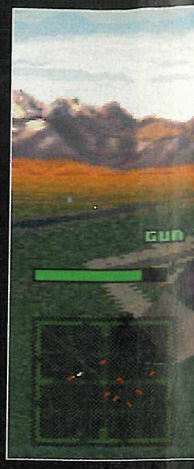


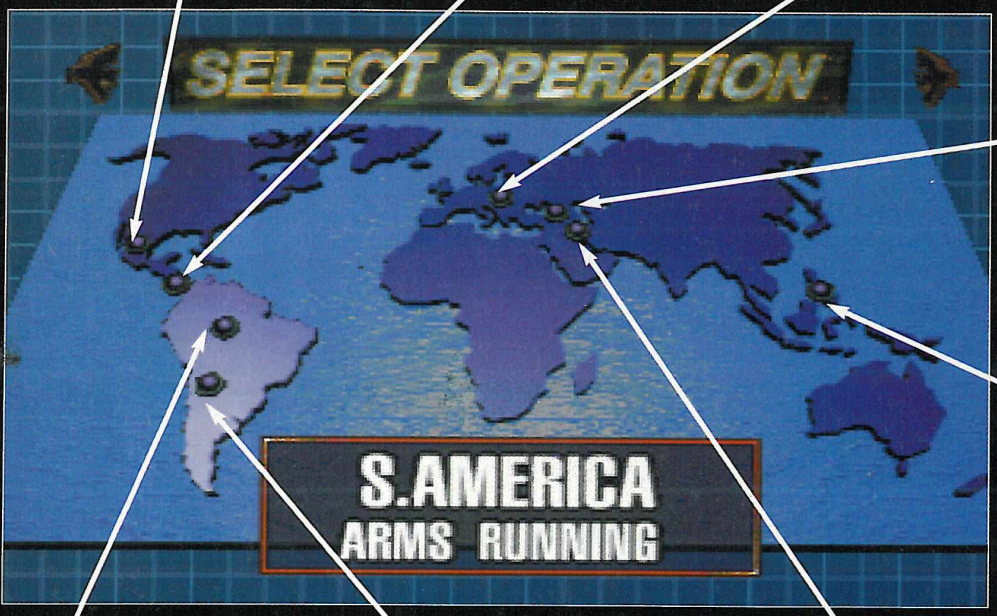
Sur les bateaux, éliminez d'abord les batteries d'artillerie afin de vous attaquer au gros de l'œuvre.

Lieu : AMÉRIQUE CENTRALE
Objectif : anéantir l'hypothétique force nucléaire d'un groupe d'anciens officiers de la flotte soviétique qui menace Moscou d'une attaque.

Lieu : PANAMA
Objectif : suite au renversement du gouvernement légal par la junte militaire, le Canal de Panama, principale voie de communication maritime entre les Antilles et le Pacifique, est bloqué. Vous devrez mettre fin à ce blocus et réouvrir la voie.

Lieu : EX-YOUGOSLAVIE
Objectif : escorter les convois des organisations humanitaires jusqu'à la ville de Zavnik, assiégée par les Serbes, et briser le blocus.

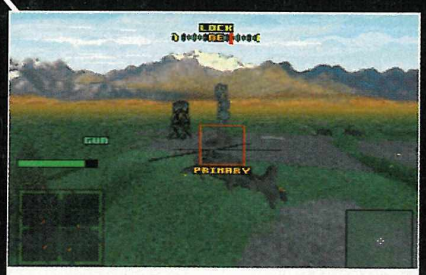




Lieu : JORDANIE
Objectif : appuyer l'armée jordanienne, qui tente de repousser une invasion irakienne.

Lieu : MER DE CHINE
Objectif : mettre fin aux agissements d'un groupe de pirates, les Crânes Noirs, qui attaquent régulièrement les navires et paquebots civils.

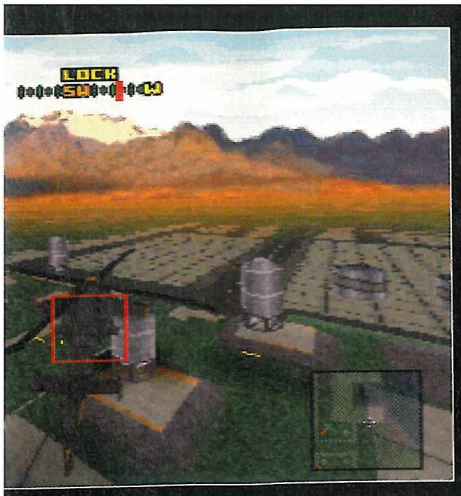
Lieu : PÉROU
Objectif : pénétrer le territoire contrôlé par un groupe de terroristes, les Colonnes Rouges, et récupérer le pilote d'un avion furtif abattu en mission.



Lieu : AMÉRIQUE DU SUD
Objectif : mettre fin au trafic d'armes destinées au cartel de la drogue.

Lieu : KOWEIT
Objectif : après l'invasion du Koweït par l'Irak, vous devrez nettoyer les côtes koweïtiennes afin de préparer le débarquement des troupes de l'OTAN, à savoir des fusilliers marins britanniques et des marines américains.

démence guerrière. C'est vraiment éclatant et angoissant à la fois. Éclatant car on arrive au-dessus des objectifs, on les bombarde, on les attaque en rase-mottes, ils explosent sous votre nez et pour finir en beauté, vous poursuivez entre les arbres les quelques rescapés des tanks calcinés qui tentent de prendre la fuite. En plus, les objectifs varient énormément, ce qui est dans la logique des missions, d'ailleurs. Cela va du canonnier, voguant tranquillement sur un fleuve, au train, en passant par les ponts ou les bâtiments ennemis à détruire, ou encore par les DCA et les blindés légers, ou même par les hélicos ou les avions de chasse, ou ensuite... STOP ! La liste est interminable. En jouant, car vous y jouerez obligatoirement, vous découvrirez par vous-même les merveilles cachées dans ce jeu.



Vous disposez de plusieurs vues pour jouer : extérieure de l'arrière (comme ici), ou dans le cockpit, ou extérieure sans vision de votre appareil. La première n'est vraiment pas la plus jouable, quant aux deux autres, c'est selon votre goût.

EN RÉSUMÉ

FANTASTIQUE ! Depuis la série des Desert, Jungle et Urban Strike, jamais je ne m'étais éclaté autant sur un jeu de ce type. Et les scénarii multiples jouent un rôle important dans cette appréciation. Ils proposent une telle variété de missions et d'épreuves qu'on ne peut que "se prendre au jeu", dans tous les sens de l'expression. Et vous serez encore plus gâté si vous aimez l'action, car le soft en regorge. Sur un plan plus technique, Core Design a effectué du bon boulot. Le jeu est effectivement très beau, avec sa 3D texturée, ses rotations et ses explosions. Et le fin du fin, ce sont -et c'était déjà le cas sur MCD- les textes et "briefings" en français, avec des digits vocales de bonne qualité. Firestorm est un grand jeu, à la durée de vie confortable, et possède une telle variété qu'il ne peut que connaître le même succès que son aîné.

Vous n'aurez pas que des véhicules à attaquer. Les bâtiments feront aussi partie de vos objectifs. Mais ils nécessitent plus d'acharnement, et des munitions plus puissantes.

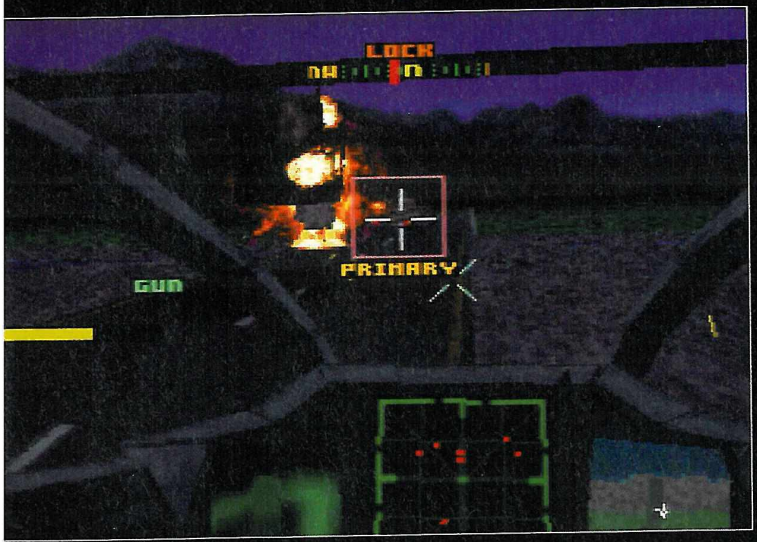
Ton hélico, il est beau ou pas ?

Oui, il est beau, mon hélico. Comme tout le reste du jeu, d'ailleurs. On a droit à plein de textures de tous les côtés et bien sûr, tout comme son prédécesseur, le jeu est en 3D. C'est d'ailleurs là que l'on voit le fossé technologique qui s'est creusé en deux ans... C'est vraiment beau, et en plus, l'animation est bonne. L'affichage n'est peut-être pas le plus rapide du monde, mais la recette est efficace, et le relief est bien rendu. Mais là, vous n'aurez pas le temps d'admirer les décors tant l'action vous absorbera. Et pour vous y plonger encore plus, l'ambiance sonore a bénéficié d'un traitement de faveur, avec des voix digitalisées (en français, s'iou plaît), qui vous expliqueront vos missions et vous guideront pendant les combats. Sans parler des bruitages... Mais l'essentiel de ses qualités, outre son intérêt ludique, réside dans sa maniabilité, qui est excellente. La prise en main est rapide, et la manette se fera vite oublier pour céder la place aux sensations. En bref, Firestorm Thunderhawk 2 est un petit bijou dans le genre, tout comme son frère aîné l'était, et il ne peut que vous séduire. L'esthétique a su se conjuguer avec l'intérêt, l'action avec l'agilité, et le réalisme à outrance a laissé sa place au "fun". Une recette idéale, conçue par Core Design pour notre plus grand plaisir... ■

Avant chaque mission, et après le briefing, vous choisirez vos munitions. Dans tous les cas, vous aurez la mitrailleuse. Mais vous pourrez aussi choisir les bombes à fragmentation, les missiles, les roquettes, les bombes lourdes et celles au napalm (ou un truc dans le genre)... Bref, de quoi s'amuser.

Vous aurez de nombreux combats aériens à mener. Le plus souvent, ce seront des hélicoptères, mais vous rencontrerez aussi des avions de chasse ou un avion de transport, comme celui-ci.

Les explosions seront spectaculaires. Les camions voleront dans des nuages de flammes, et retomberont calcinés. C'est beau, la vie.



Firestorm : thunderhawk 2

SON : 17/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 18/20

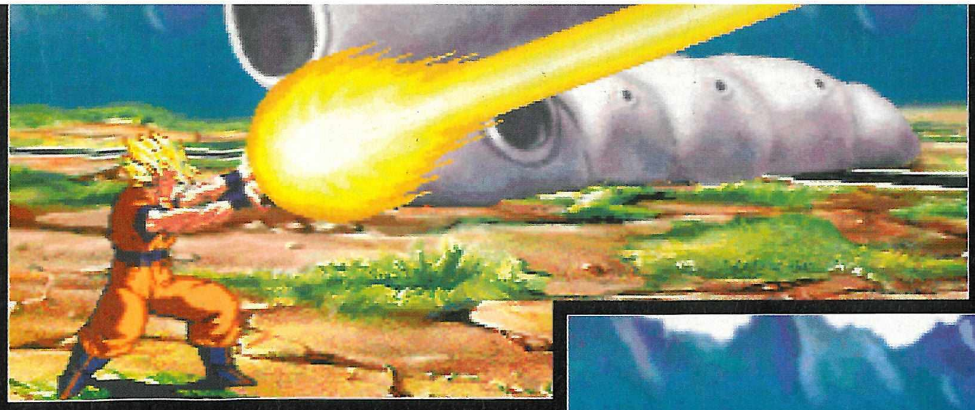
91%

GENRE : ACTION • ÉDITEUR : CORE DESIGN • PRÉVU SUR : PLAYSTATION • NOMBRE DE CD : 1 • DIFFICULTÉ : MOYENNE • NOMBRE DE NIVEAUX : 32 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • PASSWORDS : OUI • CONTINUES : OUI

Dragon ball Z

SATURN JAPONAISE

Mes enfants, la France est en danger ! Protégeons notre patrimoine culturel, encourageons les jeunes talents de la chanson française et de l'art hexagonal. Il ne faut pas céder aux pressions nippones ! Résistons au raz de marée Dragon Ball, qui abêtit à souhait nos têtes blondes, etc. Bon, en attendant qu'il ait fini, si on jetait un œil à DBZ sur Saturn ? Hein ? Depuis le temps...



Contre une attaque du genre kaméhaméha, vous pouvez riposter en concentrant votre énergie, et renvoyer ainsi l'attaque (à puissance décuplée) contre son auteur.

Chaque coup enlèvera pas mal de vie à votre adversaire, ce qui donnera lieu à des combats parfois trop courts.

N'en déplaise

Le début du jeu vous présente de très belles images de chaque personnage. Même s'ils vous sont déjà familiers, une séquence cinématique, ça ne fait pas de mal.

P A R L A U R E N T

aux inconditionnels de la culture française, Dragon Ball Z fait son entrée sur Saturn. Pendant que ces gens-là se régalent d'un Starsky et Hutch en buvant un Coca bien frais, et en se disant qu'ils iraient bien voir Apollo 13, nous, nous allons faire le point sur la vie de Goku et des siens.

Dragon Ball Z, ton univers impitoya-a-a-ble !

Autant vous dire que si vous n'avez pas pris Dragon Ball au début, maintenant, vous allez pouvoir courir pour y comprendre quoi que ce soit ! DBZ, c'est une jungle. De celles qui feraient flipper Rambo... Mais celle-ci ne vous effraiera sûrement pas, vous qui suivez chaque mercredi les aventures de Goku, Trunks et autres Tortues Géniales. Et comme ce jeu, y compris en Mode Story, ne présente aucun scénario de base (à lire en imaginant des regrets...), à part le traditionnel duel des bons contre les méchants, autant s'attaquer immédiatement au vif du sujet. Je vois dans vos yeux larmoyants que vous aspirez à en savoir plus... Qu'à cela ne tienne, voilà de quoi régaler votre soif de DBZ !

La smala Dragon Ball

Du côté de DBZ, quand on vient quelque part, c'est un peu comme la tante éloignée par alliance de la cousine Myriam et du beau-frère Gontrand. Quand on vient, c'est en nombre. Et c'est ce qui surprend quand on allume la console après y avoir inséré la jolie galette brillante de DBZ : 27 personnages sont disponibles au début du jeu ! Autant dire que l'on n'a que l'embarras du choix. De Piccolo à Gogeta, du bon Boo au mauvais Boo, en passant par C-18 ou encore Freezer, ils ont tous tenu à particper à cette grande fête de la baston kaméhaméhéenne. Vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux comme ça ? Moi, non... Maintenant que les présentations sont faites, laissez-moi vous dire que de l'action, Dragon Ball Z en regorge. Une fois que vous aurez choisi votre mode de jeu, vous allez pouvoir vous adonner au lancement de boules enflammées jusqu'à plus soif. Mais quel mode choisir ? Ben, oui... Pas facile de se décider, il en existe tellement qu'on s'y perdrait... D'abord, il y a le mode "Story". Pas besoin d'un dessin pour comprendre que vous aurez à torcher tout le monde, les uns après les autres. Ensuite, viennent les modes de duels, contre l'ordinateur ou un autre joueur. Puis vous aurez la chance de pouvoir organiser vous-même des tournois, et de prendre en charge une équipe que vous aurez composée, qui affrontera une autre équipe,

Voilà le genre de coup que vous affectionnerez.... D'autant plus qu'ils sont assez simples à réaliser.

Dragon ball Z

les 27 persos

+

L'univers DBZ est rendu à merveille, et il est agréable de constater la présence d'un si grand nombre de modes de jeu et de persos.

−

Ce ne sont pas les prouesses techniques qui ont étouffé les programmeurs. Trop rigide, trop peu coloré. En-deçà des possibilités d'une 32 bits.

ZARBONNE

Cet être qui digère mal les nems laotiens est le bras droit de Freezer. Puissant, il a sous ses ordres Giniou et Likum, tous deux membres de l'organisation de Freezer, que ce dernier avait envoyé sur plusieurs planètes pour les conquérir. Ce sont eux qui ont anéanti la planète Vegeta, berceau de la race des Saiyanjin.

GINIOU ET LIKUM

Ils appartiennent tous les deux aux commandos de choc de Freezer. Giniou, de type humanoïde, a un pouvoir qui lui permet d'être invincible l'espace de quelques secondes, tandis que Likum (le mauve) a la possibilité de se transposer dans le corps de son adversaire durant un instant.

DARBURA

C'est l'un des deux magiciens venus de la constellation Majin, pour faire revenir à la vie un démon majeur, appelé Boo. Pour le faire revivre, il a dû s'emparer de l'énergie guerrière des combattants du tournoi amical qui opposait les meilleurs fighters de la galaxie. C'est le plus guerrier des deux magiciens.

MAJIN BOO

C'est le démon qui a été ramené à la vie grâce aux incantations de Darbura. Il a plus l'esprit d'un petit garçon coléreux que d'un gros démon. Dans son être, il y a une double personnalité, d'où naîtra plus tard le bon Boo et le mauvais Boo. Lui ne gardera que la bonne partie.

SAN GOTEN

C'est le deuxième fils de Goku, et par là-même, le frère de Gohan. Petit, on décèle déjà chez lui une puissance bien supérieure à celle de son frère. Ça promet…

PETIT TRUNKS

C'est le fils de Vegeta et de Bulma. C'est l'un des principaux personnages de second ordre, un peu comme Goten. Son caractère ressemble à celui de son père, à savoir réservé, mais en version plus sympatique. C'est l'un des grands amis de Goten et de Gohan. C'est ce dernier qui lui apprendra à se battre.

GRAND TRUNKS

Il vient du futur, à une époque où les cyborgs règnent sur Terre. Il est revenu dans le passé pour donner une pillule à San Goku et ainsi le guérir. Mais au cours de son voyage, il a été suivi par Perfect Cell. La suite, vous la connaissez... C'est l'un des persos préféré des nippons, qui ont été séduits par son look ravageur.

VEGETA

C'est le prince héritier de l'ex-planète Vegeta. C'est l'un des trois Saiyanjin épargnés par Freezer. Même s'il aide San Goku, il ne détesterait cependant pas mettre une taule à ce dernier. C'est le personnage préféré des Japonais.

FREEZER

C'est le premier "big" méchant qui ait fait son apparition dans la série Dragon Ball Z. C'est lui qui a commandé la destruction de la planète Vegeta et de sa population, à l'exception de trois Saiyajin, dont Vegeta et Raditz, frère de San Goku, auquel il a laissé la vie sauve. On sait très peu de choses sur lui, si ce n'est qu'il est redoutable. Mais ça, vous le saviez aussi...

SAN GOKU EN SUPER SAYAIJIN

C'est le héros de Dragon Ball. On a vu sa première transformation lorsqu'il a affronté Kura. La petite histoire veut que ce soit un petit oiseau, tombé devant lui, qui lui ait transmis le pouvoir de se métamorphoser. C'est pas moi qui l'invente...

SUPER BOO

C'est la mauvaise partie du Boo. Il a le pouvoir de détacher les parties de son corps, peut absorber les personnes autour de lui, et utiliser les pouvoirs des personnages absorbés. Il a ainsi absorbé Piccolo et San Gohan. Plus tard, il absorbera Gotenks, fusion de Goten et Trunks.

SAN GOHAN

C'est le premier fils de San Goku et Chichi. C'est lui qui tuera Cell, et c'est certainement le Saiyanjin le plus fort de tous, du moins jusqu'à ce qu'il devienne grand car, après avoir arrêté l'entraînement, il a perdu de son potentiel, et s'est affaibli. Quand son père est mort, lors de son sacrifice pour tuer Raditz, il a pris sur lui d'entraîner San Gohan.

PICCOLO

Piccolo appartient au peuple des Nameks, qui a créé les boules du Dragon. Au début de la série, il y avait un Dieu nommé Satan Petit Cœur qui, pour devenir Dieu, avait dû chasser de lui la mauvaise partie de son être, Piccolo. Au cours de ses aventures, ce dernier n'avait qu'un but : détruire la Terre, ignorant tout de son passé et de ses origines. Mais avec le temps, et grâce à ses rencontres avec les trois Saiyanjin, il a su devenir plus sympa.

SUPER SAIYAN 3

C'est la troisième transformation (et plus aboutie, mis à part celle avec Vegeta) des transformations de San Goku. Cette fusion, il l'a apprise au Royaume des Morts, grâce à son entraînement acharné avec Paul Khwan, l'ultime guerrier de la galaxie Est.

GOGETA

C'est le perso' le plus fort de toute la série. Il est issu de la fusion entre Vegeta et San Goku. La première fois que cette fusion a eu lieu, c'est lorsqu'ils ont affronté Super Boo. C'était la seule solution pour le battre, pensaient-ils... Mais l'avenir a prouvé le contraire...

MR SATAN

C'est le personnage qui a fait croire qu'il avait tué Cell. Il est ainsi devenu, grâce à son subterfuge, un super héros aux yeux de tous. C'est le père de Videl, qui deviendra la femme de San Gohan. Il n'a aucun pouvoir particulier, mais c'est un baratineur de première.

KURILIN

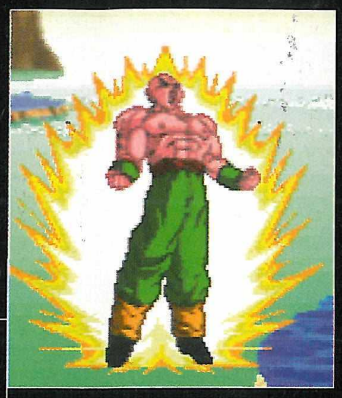
C'est un jeune moine qui a suivi l'entraînement de Tortue Géniale, avec San Goku. C'est l'humain le plus puissant de la Terre. Il est un cran au-dessus de Tenchin Han.

Dragon ball Z

CYBORG 16

C'est un cyborg pas complètement méchant... Chose rare pour un être de ce genre, il s'est forgé une conscience, et s'est rendu compte qu'il était mieux de combattre Cell. Mais malheureusement, ce dernier était largement supérieur, et l'a éclaté allègrement.

TENSHINAN



C'est l'un des deux disciples du Maître des Grues, avec Shozu. Il est vraiment fort, mais Kurilin va le surpasser dans le temps.

CYBORG 18

Cette femme cyborg a été créée par le Dr Gero, qui est également le père de C16, C17 et Cell. Elle a été absorbée par Cell à l'époque, ce qui a permis de créer Perfect Cell. Mais au cours d'un combat, elle a réussi à ressortir du corps de Cell. Lorsque le Dragon (celui qui a les boules) est apparu, Kurilin a demandé à ce qu'elle devienne humaine. C'est ainsi qu'ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants... enfin, une fille...

KAYOSHIN

C'est le dieu des quatre constellations (Est, Ouest, Nord, Sud). Il est venu sur Terre pour le tournoi d'arts martiaux, car il savait pertinemment que Darbura allait venir sur Terre pour réveiller Boo. Bien qu'il ne soit pas d'une puissance phénoménale, il est venu pour empêcher ça.

GOTENKS

C'est la fusion de Goten et Trunks. Il est très puissant, mais il le sait et aime bien le montrer. Dommage pour lui, cela risque de lui jouer des tours !

GREAT SAIYAMAN

En fait, Great Saiyaman n'est autre que San Gohan jeune adulte, qui a préféré cacher son visage afin qu'on ne le reconnaisse pas. Il ne revêt ce costume, inventé par Bulma et qui s'actionne grâce à une montre, que pour se battre.

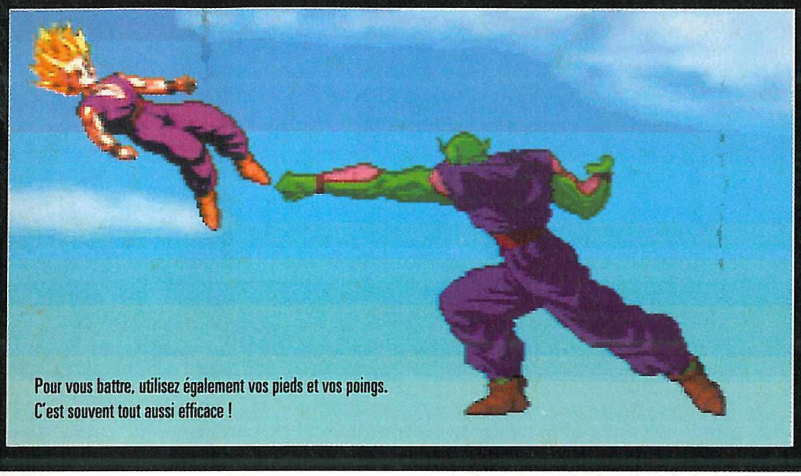
KAME SENNIN

Connu sous le nom de Tortue Géniale, c'est lui qui a éduqué, dans leur enfance, San Goku et Kurilin. C'est un obsédé sexuel de première, mais aussi un sage.

SAN GOKU

C'est le fils de Badak, l'un des puissants guerriers de la planète Vegeta. Un peu comme le père de Superman, Badak a envoyé son fils sur Terre pour le mettre à l'abri, et mettre le désordre sur la planète bleue. Goku est donc à l'origine un Saiyanjin, une race peu recommandable. Mais à son arrivée sur Terre, la capsule qui transportait l'enfant s'est ouverte. C'est San Gohan qui le retrouva et se chargea de le former. Quelques jours plus tard, au cours d'un exercice, Goku se cogna la tronche sur un caillou, et oublia ainsi ses intentions belliqueuses de Saiyanjin. Il vécut ainsi avec son grand-père, Gohan, durant de nombreuses années. Mais une nuit de pleine lune, Goku se transforma en "Gorille-Garou" et tua son grand-père. C'est ainsi que le manga commença... Mais Gohan et Goku se retrouveront...

Vous pourrez monter sur certains éléments du décor, comme ici, et vous abriter derrière eux. Mais un simple kaméhaméha suffit à détruire ce cratère.

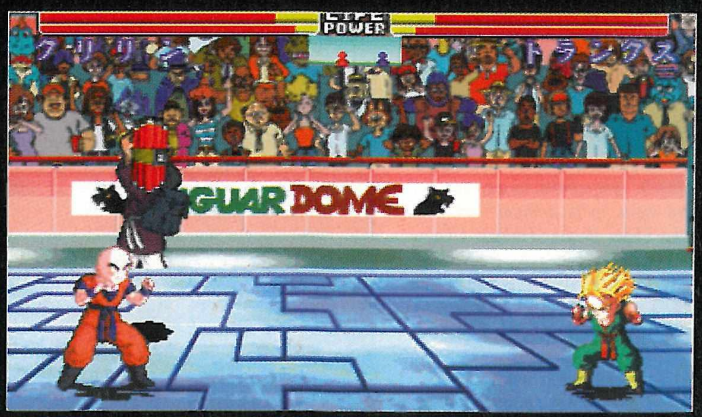


Pour vous battre, utilisez également vos pieds et vos poings. C'est souvent tout aussi efficace !

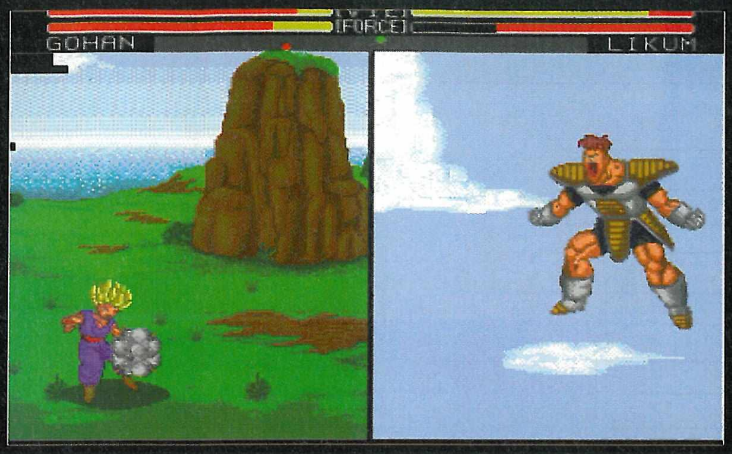
Dans ce mode de jeu, vous composerez une équipe, et, un peu à la manière d'un "King of the Fighters", vous affronterez chaque combattant. Si vous perdez, votre deuxième joueur prendra la relève et ainsi de suite.

MR SATAN FAIT SON PMU

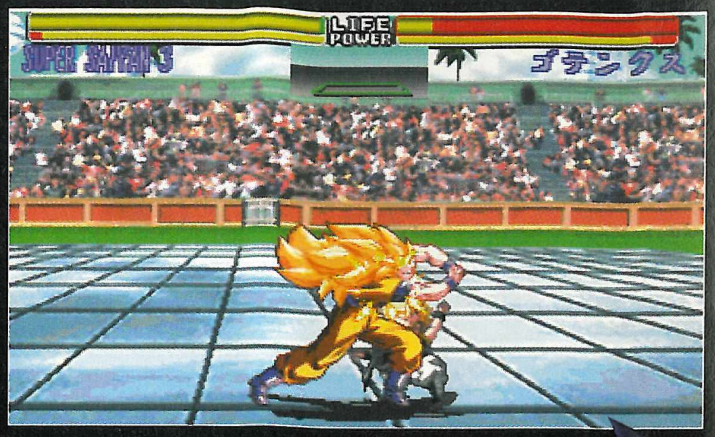
Si vous en avez ras le bol de vous éclater les doigts sur la manette, que vous avez quelques sous de côté, et que vous êtes attirés par le jeu, voilà qui va vous occuper. Mr Satan propose des paris d'un genre particulier. En effet, quoi de plus détestable que la défaite ? Satan l'a bien compris, lui qui se mange des tôles à tour de bras ! Alors pour éviter ça, il a décidé de vous autoriser à aider votre favori, en vous donnant la permission de gêner l'adversaire à l'aide d'armes. Au tout début, choisissez d'abord votre concurrent favori parmi les deux proposés. Puis choisissez votre arme : cela va de la dynamite, en passant par le flingue automatique ou les mines. Enfin, misez la somme de votre choix et passez à l'offensive.



DBZ D'HIER ET D'AUJOURD'HUI



Avant de s'attaquer férocement aux 32 bits, DBZ avait fait son entrée chez Sega sur Megadrive avec "L'appel du destin". Alors, la différence est-elle si grande ? Ben... P'têt ben que oui, p'têt ben que non, comme diraient les normands. Techniquement -encore heureux-, la version Saturn est un ton au-dessus de l'ancienne version. Mais c'est surtout au niveau du jeu que cela change. On a aujourd'hui 27 personnages contre 11 avant, et beaucoup plus de modes de jeux : toujours le mode Story, toujours les duels, mais il y a maintenant les tournois, et les paris de Mr Satan... Côté baston, on retrouve un peu plus de pouvoirs, mais surtout la possibilité de se déplacer dans l'espace, en changeant de plan. Voilà pour les grandes différences. Il est heureux que ce n'ait pas été une simple adaptation ; déjà qu'il y a pas mal d'exploitation...



Grâce à certains coups, vous pourrez envoyer votre adversaire sur un autre plan.

Lorsque les deux joueurs seront en l'air, et qu'ils seront près l'un de l'autre, vous pourrez changer de plan et esquiver l'attaque de votre adversaire.

En cas de corps à corps un peu trop dangereux, faites éclater vos talents de combattant et projetez votre adversaire. Certes, on dispose des projections, mais un peu plus d'originalité n'aurait pas fait de mal.

Avant chaque combat, vous pourrez vous remémorer les coups de votre joueur. Vous pourrez faire de même pendant le jeu, en appuyant sur Pause.

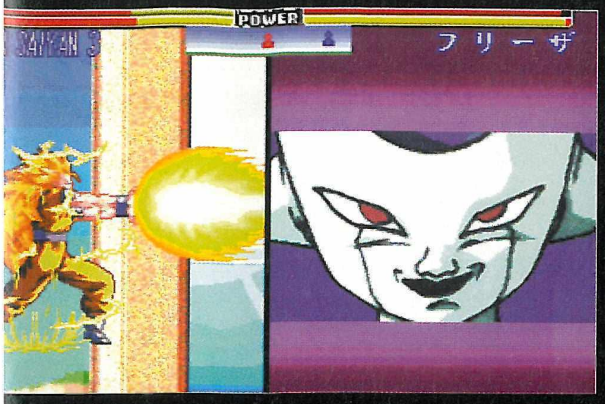
MATCH CONTRE

"..."

Rien, dans la logithèque de la Saturn, n'est semblable à DBZ. Je veux bien vous dire que je prèfère Toh Shin Den S ou Virtua Fighter, mais ce n'est pas du tout le même genre de jeu. Alors, laissons le temps à la Saturn de se faire un plus gros catalogue de titres, et on en reparlera d'ici quelques mois.

27 personnages, ma p'tite dame ! Rien que ça ! Et tous de première qualité, hein, pas des combattants à deux francs.

Lorsque votre adversaire vous balance un kamehaméha surpuissant, votre joueur fera la tronche, et c'est au moment où il esquissera un rictus que vous devrez réaliser la parade.



EN RÉSUMÉ

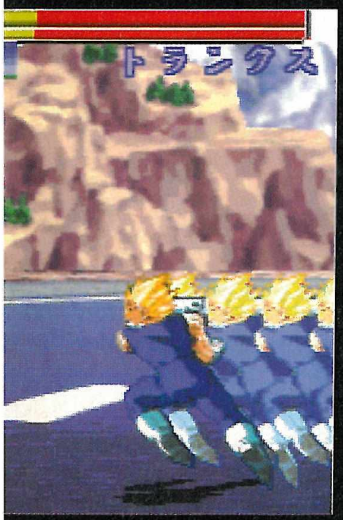
Fidèle à la série et à l'univers DBZ, cette version Satum est un peu en dessous de ce que l'on aurait pu en attendre. Techniquement, pas de quoi fouetter un chat, ni même un petit singe. Le reproche global concerne le manque de vie et de couleurs, que ce soit dans l'animation ou les graphismes. Quant au jeu, si sa maniabilité plutôt rigide n'handicape en rien les combats, ceux-ci se révèlent extrêmement riches en action, grâce notamment à la panoplie de coups. En revanche, ce sont souvent les mêmes qui reviennent, d'où des combats un peu répétitifs. Quoi qu'il en soit, DBZ sur Satum conserve l'essence qui avait fait son succès sur 16 bits, et ravira sans coup férir les amateurs du genre. Quant aux autres...

choisie par l'ordinateur ou un autre joueur. Ensuite, il y a encore un autre mode de tournoi, un peu à la "King of Fighters". Vous prenez le premier combattant de l'équipe, vous le placez en face d'un adversaire, et celui qui gagnera restera pour affronter le suivant, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus un. Enfin (ben oui, fallait s'y attendre), voici l'une des originalités du soft : le "PMU" version DBZ. Mr Satan organise chaque jour des paris, auxquels vous pourrez participer. Il vous suffira de choisir l'un des "fighters", de miser sur lui, et de choisir votre arme. Hein, mon arme dans DBZ ? Oui, ton arme. T'es bête ou quoi ? Fin de l'aparté. Satan, comme son nom l'indique, est un filou. Aussi, il vous donne la possibilité d'aider votre favori pendant le combat, en tirant sur votre adversaire avec un flingue, ou en lui balançant de la dynamite, ou en lançant des mines. Rien de très loyal là-dedans, mais qui a dit que Mr Satan était la réincarnation de l'Abbé Pierre ? Hein ?

Si vous utilisez trop vos pouvoirs, vous n'aurez plus assez d'énergie pour continuer. En appuyant sur A et B, vous pourrez remonter le niveau d'énergie de votre joueur. Mais attention, pendant ce temps, vous serez "splité", vous pouvez vous déplacer sur le plan, et garder votre ennemi en vue. Facile, non ? Le problème, c'est que les combats, au-delà d'être assez ardus, sont assez souvent semblables. Les kaméhaméhas s'enchaînent, et puis c'est tout. De plus, le jeu ne bénéficie pas de la technique la plus avancée qui soit. On aurait pu s'attendre à plus de textures, à un poil de 3D, à des animations mirobolantes, et à de la couleur. Surtout de la couleur ! Il faut que ça vive, que diable ! Et là, c'est pas "top démentiel". Pas même pour l'animation des persos', qui est bien rigide et inexpressive. Ça manque vraiment de vie... Bref, voilà une technique bien moyenne, qui n'est que trop peu différente d'une version 16 bits. Mais, si vous voulez mon humble avis, un fanatique de DBZ y trouvera quand même son compte. Ce jeu possède assez de rapidité, de variété (sauf dans certains combats), et de fidélité par rapport à la série, pour combler le fan. Quant à celui qui a des poussées d'urticaire devant DBZ, qu'il abandonne sans plus tarder. Ce jeu de baston ne sera pas pour lui. ■

Comme si la technique importait...

Avec tout cet attirail déballé, vous allez pouvoir jouer à votre guise, et vous mettre dans la peau de l'un des 27 personnages précités. Une fois que vous aurez enfilé ce costume (moi, j'ai essayé celui de Goku, mais il est un poil petit, et la queue de singe, ça le fait plutôt moyen...), vous voilà prêt à affronter un ennemi bien dodu. Mais attention : pas de combats "à la VF". Ici, malgré les persos' en sprites 2D, on évolue dans l'espace : à savoir qu'une fois en jeu, vous pourrez vous élever dans les airs, y rester, et même changer de plan. En fait, le plus dur, c'est de gauler l'adversaire... Une fois que c'est fait, un petit coup de concentration, et hop, on exécute dans les règles un kaméhaméha, un double coup de pied, une rafale de coups de poing, une projection, on envoie une boule de feu et hop, on gagne le combat. En plus, grâce à l'écran



Outre les kaméhaméhas traditionnels, les combattants disposent de coups au sol (pieds et poings à l'appui), comme ici l'attaque-éclair.

Dragon ball Z

SON : 16/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 17/20

84%

GENRE : *BASTON* • ÉDITEUR : *BANDAI* • EXISTE SUR : *PLAYSTATION* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NOMBRE DE PERSOS : *27* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 ou 2* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*

X-MEN children of

SATURN EUROPÉENNE

Eh non, il ne s'agit pas de l'histoire des enfants de Tchernobyl, mais bel et bien d'un jeu de baston mettant en scène les X-Men. Vous allez donc retrouver les super-héros mutants dans un jeu de "fight" pur et dur, où l'action sera grande et difficulté croissante. Allez, direction les abris...

© 1995 Marvel / Semic

Les combats se déroulent autant dans les airs que sur le sol ; pour preuve, ce KO infligé par Colossus à Sentinel.

+

La taille des sprites est très impressionnante. Une très bonne animation, rapide et sans bugs. Des coups variés, des graphismes fidèles, des combats spectaculaires...

–

Il faut du temps avant de voir disparaître l'impression de "flou" lors des premiers combats. Manque de contraste entre les persos et les décors de fond.

Une superbe pirouette arrière de Storm, qui est bloqué de bien belle manière par Wolverine. Un spécial permet de se protéger automatiquement, tellement l'action peut s'avérer rapide...

Le sprite remplit presque tout l'écran et pourtant le jeu ne subit aucun ralentissement, ni d'animation ni de maniabilité...

SILVER SAMOURAI : Défenseur de l'honneur du clan Yashida au Japon, il est aussi fortement impliqué dans les sombres affaires des Yakuza. Ex-futur beau-frère de Wolverine, il possède un sabre mystique permettant d'envoyer des décharges électriques.

STORM : Cette déesse africaine est leader de l'équipe Or des X-Men. Son pouvoir sur les éléments lui permet de créer des "tornades", des rafales électriques, mais aussi de voler dans les airs.

the atom

OMEGA RED : Ce mutant d'origine soviétique était un cosmonaute émérite avant sa transformation en monstre avide de vengeance envers Wolverine. Surpuissant, il possède deux tentacules dont il se sert pour étrangler et électrifier ses victimes.

Bon, on va

PARSTEPHANE

essayer de reprendre tout depuis le début, car l'histoire des X-Men est un peu compliquée. Au départ était le professeur Xavier. Ce sympathique personnage était quelque peu étrange... En effet, ce brave homme n'était autre qu'un mutant doté de puissants pouvoirs psychiques. Devant l'incompréhension de l'humanité face à ce phénomène, il mit en place une école de "surdoués", pour y former les jeunes mutants en toute sécurité, à la fois dans leur intérêt et dans celui de l'humanité. Il se vit aidé en cela par Magneto, un ami du Pr. Xavier qui, après avoir été un gentil, puis un méchant, puis un gentil, puis de nouveau un méchant (on passe sur les détails de la chose), décida finalement de créer un monde uniquement pour les mutants, la cohabitation avec les humains étant de son point de vue impossible.

Fans de Comics, régalez-vous !

C'est ainsi que son principal projet est d'éliminer purement et simplement la race humaine, afin de prendre sa place sur la Terre. S'ensuit alors toute une série d'histoires qui durent maintenant depuis un bon bout de temps, alors reportez-vous aux Marvel Comics si le sujet vous branche.

X-Men Children of the Atom reprend donc les principaux personnages qui hantent la série. C'est ainsi que vous pourrez jouer avec Storm, Psylocke ou bien le célèbre Wolverine. En tout, ce ne sont pas moins de dix personnnages qui sont ainsi à votre disposition pour livrer des combats mémorables.

Que le spectacle commence

Car le point fort de cette adaptation réside dans le côté spectaculaire des affrontements où chaque héros déclenche bon nombre de coups fidèles à ceux qui les caractérisent dans la BD. Ces derniers sont hauts en couleurs, à tel point que même les attaques normales ne nécessitant pas de manip' particulière sont aussi belles que certains coups spéciaux d'autres jeux. De plus, ils sont suffisamment variés pour que l'on n'ait pas l'impression de répéter constamment les mêmes . Mais ce qui est le plus impressionnant concerne la taille des sprites. Certains sont tellement grands qu'ils remplissent presque totalement l'écran verticalement. Et, comme le tout est animé sans aucun bug ni ralentisssement, on peut dire que de ce fait X-Men s'avère aussi agréable à jouer qu'à regarder. La maniabilité est excellente, malgré la taille imposante des sprites, et les coups spéciaux sont facilement déclenchables dans l'absolu. Je précise dans l'absolu car durant les combats, il n'est pas toujours évident de faire ce que l'on veut tellement l'action est rapide.

X-Men joue beaucoup sur les couleurs pour concrétiser la violence des coups. Et croyez-moi, ça marche bien...

Magneto est un gros lâche puisqu'il utilise un écran protecteur rendant toutes vos attaques stériles. Il peut déclencher ce genre de pouvoir grâce à une barre d'énergie spéciale qui augmente à chaque coup porté. Tous les personnages possèdent ce genre de coup spécial.

Un coup qui ne manque pas de pêche, et ce n'est pas Iceman qui dira le contraire. Ce type de coup est facilement déclenchable puisqu'un seul bouton suffit...

Ça ne vous rapelle pas Terminator 2, ce machin ? Iceman peut en effet transformer son corps en de terribles armes blanches...

WOLVERINE :

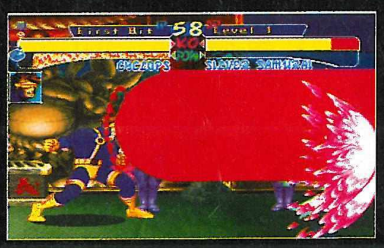
Mieux connu en France sous le nom de Serval, il est une des vedettes des X-Men. Pourvu d'un squelette en adamantium doublé d'un pouvoir autorégénérant, il est quasiment indestructible. Doté de griffes rétractiles, aguerri à toutes les techniques de combat, c'est une véritable "bête" de guerre.

COLOSSUS :

Mr Muscle des X-Men, il a le pouvoir de recouvrir son corps d'une épaisse couche d'acier inoxydable. Sous sa carapace, sommeille un jeune homme romantique que ses récentes désillusions poussent à se recroqueviller sur lui-même.

PSYLOCKE :

Cette jeune Anglaise est douée de pouvoirs para-psychiques. Télépathe, elle peut aussi concentrer son énergie mentale et créer une dague qui permet de faire sauter les synapses de ses adversaires. Elle a aussi un entraînement de ninja.



CYCLOPS :

Déchiré par son sens aigu du devoir et par ses problèmes familiaux (marié à Marvel Girl, il est le père de Cable et de Phœnix 2, le frère de Havok et le fils du Corsaire), il est aussi le leader charismatique et incontesté des X-Men depuis toujours. Son pouvoir réside dans sa puissante rafale optique.

SENTINEL :

Originellement prévu pour arrêter les mutants, ce robot surarmé a rapidement dépassé sa programmation initiale et son but est maintenant l'élimination totale des mutants. Sa force réside dans l'assimilation des attaques portées contre lui : une attaque ne réussit jamais deux fois.

ICEMAN :

Membre le plus jeune des premiers X-Men, il a longtemps été considéré comme l'un des plus faibles. Ce bonhomme de neige ambulant maîtrise néanmoins parfaitement son pouvoir sur le froid : boules de glace, gel de l'adversaire… Il est aussi très utile en élément défensif (murs de glace, toboggan…).

SPIRAL :

Provenant de la dimension de Mojo, dont elle a été longtemps l'esclave, Spirale possède 4 bras, tous armés d'épées tranchantes. Sa danse lui permet d'hypnotiser ses adversaires mais aussi d'ouvrir des passages entre les dimensions.

EN RÉSUMÉ

X-Men est un jeu de combat spectaculaire en raison de la taille plus qu'imposante de ses sprites et de la variété de ses coups. L'action non stop est servie par une maniabilité sans faille. Les coups spéciaux sont très spectaculaires et la difficulté générale du jeu ne vous le fera pas finir en 2 minutes. Un très bon soft au final...

Comme il avait sa barre d'énergie au top, Wolverine vient de déclencher un de ses coups spéciaux les plus spectaculaires. Malheureusement, il n'est pas toujours très efficace.

existe trois vitesses de jeu différentes, afin de s'habituer progressivement au soft. Les premières parties donnent en effet une impression de flou car tout s'enchaîne très vite, et le manque de contraste entre les personnages et le décor de fond ne facilite pas la tâche. Il s'agit d'ailleurs du principal défaut de X-Men. Pour finir, parlons des graphismes, qui sont réussis en raison de leur grande fidélité au style original, c'est-à-dire simples mais efficaces. Au final, X-Men s'avère être un jeu de combat tout à fait agréable, bien que demandant un certain temps d'adaptation avant de pouvoir en profiter pleinement. Même sans être véritablement le hit en puissance de ce début d'année, il s'agit néanmoins d'une valeur sûre du genre... ■

MATCH CONTRE

STREET FIGHTER THE MOVIE

Street Fighter avait le gros défaut de ne pas utiliser les capacités de la Saturn. Ce n'est pas le cas de X-Men, qui affiche sans complexe des sprites énormes à l'écran. Ce dernier ètant de plus très spectaculaire, il est clair que vous vous amuserez beaucoup plus avec lui. Alors, en route pour une petite séance d'irradiation...

X-MEN
children of the atom

SON : 15/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 18/20

90%

GENRE : *BASTON* • ÉDITEUR : *ACCLAIM* • PRÉVU SUR : *PLAYSTATION* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *DIFFICILE* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *N.C.* • NOMBRE DE NIVEAUX : *14* • NOMBRE DE JOUEURS : *2* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI* • SAUVEGARDE : *NON*

Complétez votre collection !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Réassort, 6 Bvd du Général Leclerc 92115 CLICHY Cedex

☐ **Je commande les anciens numéros de MEGA FORCE**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)
(les numéros 1 et 2 sont épuisés)
(les numéros 9 et 34 sont livrés avec la cassette vidéo SEGA)

N° ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐
☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐

☐ **Je commande le Hors-Série SONIC**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :
..... **FF**

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....
ADRESSE : .....
.....
CP : .....
VILLE : .....
PAYS : .....
TÉL. : .....
AGE : .....

Pour vos consoles SEGA

Il y a forcément L'ASTUCE QUI TUE

Si vous ne trouvez plus ce Hors-Série en kiosque, vous pouvez le commander.

BON DE COMMANDE

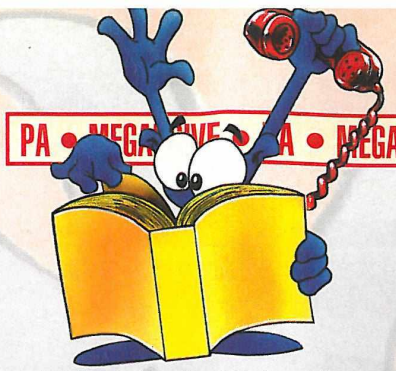
À retourner à MEGA FORCE "SECRETS", 6, Bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

❑ **Oui ! Je veux recevoir la BIBLE DES SECRETS au prix de 40 F port compris**

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
C.P. : ..... **VILLE :** .....
CONSOLE : .....

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex



PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

★ MEGADRIVE 32X ★

VENTE

Département 14

Vds 32X + 2 jx Starwars, VR de Luxe, adapt. MD/MS avec 9 jx + 4 jx MD MK, Lemmings 2... : 2200F ou éch. le tout contre une Saturn. Tél. à Nicolas : 31 69 73 06.

Département 43

Vds 32X + Doom : 700F. Tél. à Thierry de 19H30 à 21H au 71 02 57 70 ou écrire à Mr PICHOT Thierry, 15 Rue Jacques Prevert, 43770 CHADRAC.

Département 46

Vds 32X + Doom + MD + FIFA 95 Sonic : 1100F. Téléphoner au 65 21 03 80.

Département 60

Vds Virtua Racing de Luxe : 900F à déb. (reste 6 mois de garantie). Tél. au 39 37 20 57 ou écrire à BILLON Yoann, 224 Rue de la Marne, 60230 CHAMBLY.

Département 72

Vds 32X + 1 jeu Star Wars TBE, le tout : 790F à déb. Tél. à Thomas après 18H au 43 47 23 31.

Département 75

Vds MD32X + Doom + Cosmic Carnage : 500F. Tél. à Antoine au 43 61 07 47.

Vds 32X et nombreux jeux MD. Téléphoner à Nicolas au 42 40 29 84.

Département 77

Vds 32X + MD2 + NBA JAM T.E 32X + 4 jeux MD (Super Street Fighter 2, X-Men 2, Earthworm Jim et Pit Fighter) + 2 pads, le tout : 2000F en TBE. Téléphoner à Loïc au 64 88 65 03.

Département 94

Vds 32X + MD + 11 jeux + 4 manettes : 1500F. Tél. à Grégory VILLIERS au 49 41 16 41 tous les mercredi, samedi et dimanche entre 14H et 18H.

★ GAME GEAR ★

VENTE

Département 45

Vds GG + Gear Master + 3 jeux GG (Columns, Dragon Crystal, Shinobi) + 2 jeux MS TBE le tout : 800F. Tél. après 18H à Jean-Marc au 38 55 22 13.

Département 95

Vds GG avec cartouche de 52 jeux + 6 autres jeux + Tuner TV Pal, prix : 1900F. Tél. au 39 94 41 31.

★ MASTER SYSTEM ★

VENTE

Département 13

Vds console MS + 16 jeux : 800F ou alors 100F le jeu, possibilité d'envoyer liste des jeux en écrivant à JP MASCLE, 47 Rue Edouard Delanglade, 13006 MARSEILLE, tél. : 91 33 10 24.

Département 33

Vds MS + 4 jx (Alex Kidd in Miracle World, Sonic, Shinobi, Moonwalker) : 500F. Tél. à Jérôme : 57 96 63 07.

Vds MS + 25 jeux : 1500F, possibilité d'envoyer liste des jeux en écrivant à Laurent KEROUPIO, 45 rue Laurent et Therese Puyoou, 33130 BEGLES.

Département 43

Vds MS II + 6 jeux (Alex Kid, Super Kickoff, Super Tennis, Terminator, Sonic 2, MK 2) avec 4 man., prix : 1500F à déb. Tél. à Cédric au 71 76 68 55.

Département 62

Vds Sega MS + 25 jeux + 2 man., le tout en bon état, prix à déb. : 1100F. Tél. après 17H au 21 62 38 10.

Département 77

Vds MS 2 + jeux Sonic 2, Fire and Forget, Alien Storm... (5 jeux en tout) : 450F avec Alex Kidd en mémoire ou 50F le jeu ou 200F la MS2. Tél. à Loïc au 64 88 65 03.

Département 78

Vds MS, 18 jeux, pistolet : 1400F à déb. Tél. au 30 60 02 09 à partir de 18H.

★ MEGA-CD ★

CONTACT

Département 46

Cherche Mega-CD contre lecteur CD portable avec accessoire valeur : 700F neuf. Ecrire à CHOCHOY Gérard, les Ambaysses, 46200 SOUILLAC, tél. après 20H au 65 37 06 28.

Département 73

Cherche M-CD 1 le - cher possible avec 1 ou 2 jeux : 600F. Tél. à Sébastien au 79 32 30 46.

VENTE

Département 37

Vds M-CD + 4 jeux : 1100F (Tom-Cat Alley), MD + 2 man. + 9 jeux : 900F (E. Champion) 10 jeux MD de 100F à 300F (DBZ, Dune 2, E. Jim) adapt. MS + pistolet + 7 jeux (Sonic 1 et 2). Tél. le soir au 47 54 50 33.

Département 38

Vds M-CD 2 + MD + 2 jx M-CD + 9 jeux MD + Game Genie + 2 manettes + livre de codes, tout en TBE : 3000F, vente séparée possible. Tél. au 76 46 25 50.

Département 78

Vds sur M-CD Microcosm : 190F, Road Advenger : 100F ou éch. Vds MD Eswat : 120F, Golden Axe I & II : 80F et 120F, Sonic II : 80F, Altered Beast : 50F. Recherche Earthworm Jim, prix moyen. Tél. à Yves : 34 90 05 98.

Département 92

Vds M-CD TBE + 7 jx (Fatal Fury Special, Bloodshoot, Final Fight, Thunderhawk, Road Avenger, Silpheed, Batman) : 1500F. Vds jx MD entre 100F et 200F. Tél. au 46 24 01 72.

Département 93

Vds Mega-CD II + Dune + Tom Cat Alley + Ground Zero + Night Trap + Rebel Assault et autres jeux + CDX Pro, le tout : 1800F à déb. Tél. au 43 88 14 79.

Vds Mega-CD II + 8 jeux Tom-Cat Alley, Ground Zero, Night Trap, Dune, Rebel Assault... + CDX pro prix : 1900F à déb. Tél. au 43 88 14 79.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 86

Ach. man. infra rouge et pro action replay. Ech. FIFA Soccer, Micro Machines 2, Crue Ball contre Landstalker, Light Crusader, Urban Strike... Tél. à Didier au 49 85 39 12.

Département 92

Achète Strider 2. Faire offre au 47 02 89 28 ou écrire à M. DALBOSCO, 29 Rue Jean Jaurès, 92290 CHATENAY-MALABRY.

CONTACT

Département 46

Ech. Zool contre Powermonger, Maximum Carnage et le Cobaye ou Flink. Possède plusieurs centaines codes action replay + tips et astuces. Envoyez-moi par courrier votre problème + enveloppe timbrée à CHOCHOY Gérard, les Ambaysses, 46200 SOUILLAC, tél. 65 37 06 28.

Département 49

Ech. Soleil, Sonic 4, SSF2, Panthère Rose, Power Drive, Rocket Knight... contre Saturn, (vente 100F à 275F l'unité). Tél. après 19H30 au 41 51 21 48.

Département 54

MD + 10 jeux + 32X + 5 jeux (Doom, Virtua Racing, Star Wars, Moto Cross, After Burner II) + Mega CD + 4 jeux Sonic CD, Ground Zero Texas, Chuck Rock II, Road Avenger contre SATURN + 1 jeu ou plusieurs. Ecrire à JANCENELLE David, 44 Rue Enchveur, 54200 LUCEY.

Département 57

Ech. sur MD E. Jim contre Landstalker ou Flink, J. Park contre la Leg. de Thor ou Le Roi Lion et Sonic et Knuckles contre SSF2. Tél. ap. 18H à Damien : 87 60 32 54.

Département 58

Ech. 9 jeux MD Streets of Rage I et II, EA Hockey... contre Deaduis ou Bug ou Panzer Dragoon. Ecrire à BRION Wilfried, Raveau, 58400 LA CHARITE SUR LOIRE, tél. 86 69 66 94.

Département 59

Possède jeux MD Virtua Racing, Ecco 2, Probotector, Art of Fighting, Monster World 4, Capitain Planet, Simpson's, Global Gladiator, James Pond 3. Tél. à Mr MARTEL Thierry au 27 28 93 23.

Jeux MD contre nouveautés ou contre jeux Saturn. Ech. Virtua Fighter, Remix possède Mr Nutz, Dracula Indy 3, Sonic 1 et 2, MK2, Phantasy Star 3, 17 jeux en tout. Tél. à Mr MARTEL Thierry au 27 28 93 23.

Département 69

Ech. Amiga 500, disquettes et accessoires contre jeux MD ou SATURN. Faire offre à COUTIN P., 120 Rue Montmorency, 69730 GENAY.

Département 75

Ech. nbrx jx MD Samouraï Shodown, Shadow of the Beast contre Street of Rage 3. Ecrire à DOUADI Nordine, 23 R. Henard, 75012 PARIS, tél. : 43 41 85 53.

Département 83

Echange Flashback et Fatal Fury contre Dragon Ball Z, l'appel du Destin. Téléphoner à Mickaël au 94 08 12 90 (répondeur).

Département 92

Ech. ou vds Landstalker, Street of 2, Ultimate Soccer, Blades of Vengeance, Mickey et Donald, le Roi Lion. Ech. 2 vieux jeux contre un neuf. Recherche Light Crusader et DBZ3. Tél. au 46 56 66 54.

Département 93

Ech. sur MD Budokan TBE contre MK 2 ou Batman ou Punisher ou Lethal E. 1 ou 2 ou RR2 ou X-Men 2 ou S. Sho. ou Zerot ou vds de 150F à 200F. Vds mags : 30F pièce. Tél. au 48 96 83 82.

Echange jeux MD contre jeux 32X ou Mega-CD. Téléphoner au 43 05 50 93.

VENTE

Département 02

Vds MD 2 + 6 jeux + 2 man. : 1500F. Tél. à Baptiste au 23 20 40 77 ou écrire à GOURIO Baptiste, 2 rue des Violettes, 02000 LAON.

Département 13

Vds jx MD : 80F 17 jeux (True Lies : 200F, Flink Pitfall, Skeletonkrew, Mickey Mania : 150F). Tél. : 91 09 01 24.

Vds jx sur MD Budokan, rambo III, F. Fury, Strider, Mystic Defender, le jeu : 200F. Tél. à Cyril ap. 19H : 42 62 92 10.

Vds MD + Mega-CD + 2 man. + 2 jeux : 1000F. Vds nombreux jeux MD et M-CD entre 100F et 300F. Contacter Julien après 19H au 91 86 26 69.

Vds MD + 12 jeux + 1 man. 6 boutons (Sonic 1, Mortal Kombat 2, Aladdin, Landstalker...) prix : 1250F. Tél. à Philippe après 19H30 au 42 05 35 18.

Département 27

Vds MD + 2 man. dont 1 6 boutons + vds jeux MD (X-Men 2, Mickey Mania, Samourai Shodown, Soleil, La Legende de Thor, Super SF 2... : 250F, autres jeux : 150F, MD : 400F. Tél. au 32 57 70 72.

Département 31

Vds jeux MD Sonic & Knuckles, Barkley, Shut up and Jam, Shadow Dancer, Mortal Kombat, Sunset Riders, Landstalker, Cool Spot, prix entre : 100F et 300F suivant jeu. Tél. après 17H au 61 86 06 43.

Vds jeux MD à bon prix (Double Dragon 3, Cool Spot, Road Rash 1...). Téléphoner à Matthieu au 61 07 03 88 (répondeur).

Département 33

Vds MD + 2 man. dont 1 spe., 7 jeux, GG, codes : 1750F. Tél. au 56 07 04 31.

Vds MD + M-CD avec 2 manettes + 5 jeux + 7 CD le tout : 1900F. Ecrire à KEROURIO Laurent, 45 rue Laurent et Thérèse Puyoou, 33130 BEGLES.

Département 34

Vds jeu Light Crusader : 300F, Lemmings 2 : 250F. Téléphoner au 67 56 59 52.

Vds MD + Super Street Fighter 2 + la Legende de Thor + 1 Mega Bomberman, le tout : 800F. Téléphoner à Vincent au 67 96 63 65.

Département 38

Vds MD 2 TBE + Sonic 3 et 4, SF II + VR (jap.) + adapt. universel + Aladdin + Legende de Thor + Earthworm Jim + 2 man. (1 à 6boutons), vente séparée pos. : 2200F. Tél. à Cyril de 18H à 20H au 74 97 50 03.

Vds MD 2 + 2 manettes + 9 jeux (NBA JAM 2, FIFA 95, NHL 95, Theme Park, Aladdin...) prix : 1500F. Tél. au 74 97 70 98.

Vds lot MD + 4 jx + M-CD + 8 jx + 32X + Doom et Star Wars + 2 pads dont une 6 boutons, le tout : 4590F état neuf (sans la console MD : 4200F). Tél. : 74 54 50 15.

Département 42

Vds MD 2 + 8 jx (Legend de Thor, FIFA 95, Sonic & Knuckles, Sonic 2, Ecco 2, NHL 94, Asterix, Alien Soldier, TBE : 1600F à déb. Tél. ap. 18H : 77 31 48 48.

Département 45

Vds MD + 2 jeux (au choix : Virtua Racing, Micro Machines 2, Sonic 3 et 4, MK2...) + 2 man. dont 1 à 6 boutons, prix : 700F. Vds nombreux jeux à partir de 50F. Tél. à Grégory après 17H30 au 38 69 38 08.

Vds MD + 7 jeux (FIFA 95, Theme Park, NBA JAM 2...) prix : 1300F + 2 man. + vds MS II + 13 jeux (MK, Asterix...) : 700F. Possibilité de vente au détail. Contacter Nicolas après 18H au 38 76 61 18.

Département 49

Vds MD + 8 jeux (Earthworm Jim, Landstalker...) + 1 man., le tout en TBE, prix intéressant, pos. d'envoi sans frais supplémentaire. Tél. au 41 92 04 36 le soir.

Département 51

Vends MD + 2 manettes + 10 jeux (Streets of Rage 3, Kawasaki, Sonic, Knuckles, Ecco 2...) prix à déb. Tél. au 26 86 25 13.

Département 53

Vds MD + Mega-CD + 5 man. + 19 jeux (Theme Park, Micro Machines 2, Earthworm Jim...) + 5 jeux Mega-CD (Dune, Jaguar) + adapt. jap., le tout : 5200F. Tél. à Yann après 19H au 43 98 35 16.

Département 55

Vds MD + Mega-CD + 2 CD + 4 cartouches + 2 man. à 6 boutons + 1 man., prix à déb. Tél. à Stéphane après 18H en semaine au 29 77 00 37

Département 57

Vds MD + 15 jeux (MK3, Powerdrive, Psyco Pimball, Sonic 4, Soleil...) TBE, prix : 2900F ou vends jeux séparément de 50F à 250F. Tél. après 18H au 87 73 95 93.

Vds MD 2 + 2 man. + 9 jeux (La Legend de Thor, FIFA 95, Roi Lion, MK2, Urban Strike, Sonic 3...) prix : 1500F. Tél. à Eric après 18H au 87 82 19 33.

REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

NOUVEAU ! OUVERT DE 8H À 20H LUNDI AU SAMEDI

NOUVEAU ! OUVERT DE 8H À 20H LUNDI AU SAMEDI

PARIS / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290

PARIS / CD-ROM
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68

PARIS 16 ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(1) 44 05 00 55

AMIENS
19 RUE DES JACOBINS
galerie des Jacobins
80000 AMIENS
22 97 88 88

ANTONY
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666

COMPIEGNE
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
49 50 58 58

ST DENIS (93)
Centre commercial
St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 St DENIS
(1) 42 43 01 01

TOULOUSE
14 rue Temponières
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
61 216 216

VERSAILLES
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
(1) 39 50 51 51

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290

DESTOCKAGE MASSIF EN JANVIER ! DEMANDEZ NOS PROMOTIONS EN MAGASINS OU PAR TELEPHONE...

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

MASTER SYSTEM

ACCESSOIRES MASTER SYSTEM

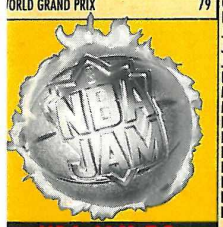
MANETTE	59
ACTION REPLAY PRO	249
ADAPTATEUR SECTEUR	99
JOYSTICK - PROMOTION !	49
PRISE PERITEL	99

JEUX MASTER SYSTEM NEUFS

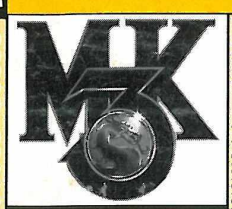
CHAMPIONSHIP HOCKEY	269
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	299
DESERT SPEEDSTRAP	199
DESERT STRIKE	139
DRAGON - LA VIE DE BRUCE LEE	199
ECCO LE DAUPHIN	199
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
LES SCHTROUMPFS	249
MICKEY MOUSE 2 - LAND ILLUSION	149
MICROMACHINES	249
MORTAL KOMBAT	299
MORTAL KOMBAT 2	299
ROBOCOP VS TERMINATOR	199
SONIC CHAOS	139
SONIC SPINBALL	249
SPEEDY GONZALES	299
STAR WARS	199

JEUX MASTER SYSTEM D'OCCASIONS

ALIEN 3	89
DONALD DUCK	139
G-SWATT	59
16 FIGHTER	79
GREAT FOOTBALL	79
JOE MONTANA FOOTBALL	79
MICKEY MOUSE-CASTLE OF ILL	99
NINJA	49
OLYMPIC GOLD	159
R-TYPE	79
SASTAN	79
SHINOBI	49
SONIC	79
SONIC 2	99
SPIDERMAN	59
SUPER TENNIS	59
WIZMANIA	139
TENNIS ACE	99
WIMBLEDON	49
WORLD GRAND PRIX	79



NBA JAM T.E
MEGADRIVE 199F



MORTAL KOMBAT 3
G.GEAR 299F
MEGADRIVE 449F

GAME GEAR

ACCESSOIRES

GAME GEAR NEUVE	599
GAME GEAR OCCASION	399
LOUPE	69
ADAPTATEUR SECTEUR	49
BATTERIE PORTABLE 2 HEURES	149
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	99
SACOCHE DE TRANSPORT	99
ACTION REPLAY PRO 2	249

JEUX NEUFS

ARENA	299
ASTERIX GREAT RESCUE	249
BATMAN ET ROBIN	299
BATMAN FOREVER	299
COFFRET ASTERIX	199
COLUMNS SANS BOITE	59
DAFFY DUCK	299
DESERT SPEED/ROAD RUNNER	99
DR. ROBOTNIK	299
DYNAMITE HEADDY	149
ECCO 2	149
F-1 CHAMPIONSHIP	149
F-15	249
FATAL FURY SPECIAL	299
FIFA 96	299
MORTAL KOMBAT 3	299
GAME PACK 4 IN 1	199
GARFIELD	299
HURRICANES	299
JAMES POND 2 - ROBOCOD	99
JUDGE DREDD	299
JUNGLE STRIKE	299
KAWASAKI BIKES	199
MICKEY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	299
MICROMACHINES 2	269
NBA JAM	249
NBA JAM JAP	99
NBA JAM TOURNAMENT	199
NHL HOCKEY 96	299
PETE SAMPRAS TENNIS	269
PGA TOUR GOLF 2	269
PHANTOM 2040	199
POWER DRIVE	249
POWER RANGERS 2	299
PRIMAL RAGE	269
REN & STIMPY	129
RISE OF THE ROBOTS	249
RISTAR	149
SCHTROUMPFS (LES)	299
SONIC LABYRINTH	299
SONIC TRIPLE TROUBLE	149
SPEEDY GONZALES	299
STARGATE	149
STREETS OF RAGE 2	269
STRIDER RETURNS	99
STRIKER	299
SUPER COLUMNS	149
SUPER RETURN OF THE JEDI	299
T 2 JUDGEMENT DAY	199
TAILS ADVENTURES	299
TAZMANIA 2	149
TEMPO JR	299
TERMINATOR	199
TRUE LIES	149
VR TROOPERS	299
WIZARD PINBALL	199

JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS

ALADDIN	199
ALIEN 3	79
CHAKAN	99
COOL SPOT	99
DEVILISH	79
DONALD DUCK	139
DONALD DUCK 2	139
DRAGON CRYSTAL	99
HOOK	139
JOE MONTANA FOOTBALL	79
MC DONALD'S GLOBAL GLADIATOR	69
MICKEY MOUSE 1 - CASTLE OF ILLUSION	99
MORTAL KOMBAT	149
MORTAL KOMBAT 2	199
NBA JAM	169
NINJA GAIDEN	79
OLYMPIC GOLD	149
PRINCE OF PERSIA	139
ROI LION (LE)	199
SONIC 2	79
SUPER MONACO GP	99
SUPER MONACO GP 2 - A.SENNA	149
TALESPIN	139

EARTHWORM JIM 2
MEGADRIVE 449F

GRATUIT !
DES BONS D'ACHAT DE 200F

REVENDEZ-NOUS VOTRE ANICIENNE CONSOLE POUR UNE SATURN !

MEGA-CD / 32X

PROMOTIONS ACCESSOIRES

MEGA-CD 2 NEUF	799
MEGA-CD 2 D'OCCASION	549
32-X NEUF	799
32-X D'OCCASION	549
ADAP. CD-X JEUX JAP & US MEGA-CD	249

JEUX MEGA-CD NEUFS

ETERNAL CHAMPION	299
FATAL FURY SPECIAL	399
LETHAL ENFORCERS +1 PISTOLET	199
MICKEY MANIA	149
MORTAL KOMBAT	149
NBA JAM	199
PITFALL	149
POWER RANGERS	399
SAMOURAI SHODOWN	349
SUPREME WARRIOR	199
TERMINATOR	99
THEME PARK	299

MEGA-CD JEUX D'OCCASIONS

AFTER BURNER 3	169
CORPSE KILLER	149
DUNE	269
ECCO THE DOLPHIN	139
EYE OF THE BEHOLDER	269
FORMULA ONE	269
GROUND ZERO TEXAS	169
NIGHT TRAP	269
THUNDERHAWK	139

JEUX 32-X NEUFS

FIFA 96	489
KOLIBRI	449
MORTAL KOMBAT 2	299
MOTOCROSS SANS BOITE	399
NBA JAM T.E	299
VIRTUA FIGHTER	449

JEUX 32-X D'OCCASIONS

COSMIC CARNAGE	169
DOOM	269
KNUCKLES CHAOTIX	279
METAL HEAD	299
VIRTUA RACING DE LUXE	269

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 2 NEUVE	499
CONSOLE MEGADRIVE 2 OCCASION	349
CONSOLE MEGADRIVE 1 OCCASION	299
MANETTE 6 BOUTONS COMP.	79
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	199
JOYSTICK QUICKFIRE	49
PISTOLET LETHAL ENFORCER	99
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPTATEUR 4 JOUEURS SEGA	299
ADAPTATEUR 4 JOUEURS E.A	199
ADAPTATEUR JEUX US/JAP	99

JEUX MEGADRIVE NEUFS

ADDAMS FAMILY VALUES	369
ALIEN SOLDIER	299
ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX	399
BATMAN FOREVER	399
CASTLEVANIA NEW GENERATION	179
CHUCK ROCK 2	299
COMIX ZONE	429
COSMIC SPACEHEAD	99
DEMOLITION MAN (VF)	299
DINO DINI'S SOCCER	149
DONALD IN MAUI MALLARD	449
DR ROBOTNIK	299
DRAGON VIE DE BRUCE LEE	149
DYNAMITE HEADDY	199
EARTHWORM JIM 2	449
ECCO 2	199
FEVER PITCH SOCCER	249
FIFA SOCCER 96	399
INCREDIBLE HULK	299
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369
LEGENDE DE THOR	449
LEMMINGS 2	199
LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	299
LETHAL ENFORCERS 2	399
LHX ATTACK CHOPPER	149
LIGHT CRUSADER / TEXTES FRANC.	449
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369
LOST VIKINGS	299
MARSUPILAMI	469
MEGAGAMES 1 (3 JEUX DE SPORTS)	199
MEGAGAMES 2 (3 JEUX DE BASTONS)	199
MICKEYMANIA	249
MICRO MACHINES 2	299
MICRO MACHINES 96 + KIT	399
MORTAL KOMBAT	149
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3	449
NBA JAM	199
NBA JAM T.EDITION	199
NBA LIVE 96	399
NFL QBACK CLUB 96	399
NHL 96	399
OOZE (THE)	299
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 96	399
PHANTASY STAR 4	449
PHANTOM 2040	299
POWER RANGERS 2 (THE MOVIE)	449
PRIMAL RAGE	399
REVOLUTION X	399
RISE OF THE ROBOTS	249
RUGBY E.A.	249
SAMURAI SHODOWN	449
SOLEIL / TEXTES FRANC.	449
SONIC COMPILATION	199
SONIC SPINBALL	199
SPIROU	399
SPOT GOES TO HOLLYWOOD + POGS	399
STAR TREK DEEP SPACE 9	399
STARGATE	199
STREET FIGHTER 2	199
STREET RACER	299
THEME PARK	449
TINY TOONS	199
TORTUE TOURNAMENT FIGHTERS	199
VECTORMAN	399
VIRTUA RACING	349
VR TROOPERS	399
WATERWORLD	449
WEAPONLORD	469
WORMS	369
ZOOP	249

JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS

AFTER BURNER 2	199
AGASSI TENNIS	169
ALADDIN	169
ALIEN 3	139
ALISIA DRAGON	99
ATP TOUR	269
BACK TO THE FUTURE 3	139
BLADES OF VENGEANCE	169
CALIFORNIA GAMES	139
CASTLEVANIA NEW GENERATION	139
COOL SPOT	139
DAVIS CUP TENNIS	199
DESERT STRIKE	275
DRACULA	139
DUNGEONS & DRAGONS WARRIORS	199
ECCO	99
F 22 INTERCEPTOR	169
FANTASIA	99
FATAL FURY	169
FEVER PITCH SOCCER	279
FIFA SOCCER 95	169
FLASHBACK	169
GOLDEN AXE 2	99
GRANDSLAM TENNIS	99
GREENDOG	99
GRETZKY HOCKEY	279
HAUNTING	169
HYPER DUNK	139
INDIANA JONES 3	99
INTERNATIONAL TOUR TENNIS	139
JUNGLE STRIKE	249
JURASSIC PARK	149
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	99
LAKERS VS CELTICS	99
LANDSTALKER	275
LEGEND OF GALAHAD	99
LEGENDE DE THOR	299
LEMMINGS	139
LIGHT CRUSADER	329
MARBLE MADNESS	199
MICKEY & DONALD-WORLD OF ILL	139
MICRO MACHINES 2	279
MOHAMMED ALI H.W.B	169
NBA ACTION 95	279
NBA JAM	139
NBA JAM T.EDITION	169
NHLPA HOCKEY 95	169
STRIKER	299
SUNSET RIDERS	99
SUPER MONACO GP 2/A.SENNA	249
THUNDER FORCE 3	169

SATURN 32 BITS

SATURN + MANETTE + MEMOIRE + BONS ACHAT 200F	2190
SATURN + MANETTE + MEMOIRE + DAYTONA USA + B.ACHAT 200F	2590

ACCESSOIRES

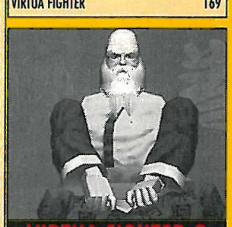
VIRTUA STICK	299
ARCADE RACER (VOLANT)	449
CARTE VIDEO MPEG + CD DEMO	1190
CD-PHOTO KODAK	169
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	149
2 MANETTES INFRA-ROUGE	299
ADAP. UNIVERSEL JEUX US/JAP	199

JEUX SATURN NEUFS

BUG	399
CLOCKWORK KNIGHT	349
CLOCKWORK KNIGHT 2	349
DAYTONA USA	449
DRAGON BALL Z (JAP)	599
FIFA 96	369
MORTAL KOMBAT 2	399
MYST V.F	399
NBA JAM T.E	399
NHL HOCKEY	399
PANZER DRAGON	449
RAYMAN	399
REVOLUTION X	399
ROBOTICA CYBERNATION	349
SEGA RALLY (USA)	499
SHINOBI-X	349
SIM CITY 2000	399
THEME PARK	399
THUNDERHAWK 2	349
TOSHINDEN (JAP)	499
VICTORY GOAL	399
VIRTUA COP	349
VIRTUA COP + PISTOLET	499
VIRTUA FIGHTER 2 (JAP)	449
VIRTUA FIGHTER REMIX	259
WING ARMS	349
WORMS	349
X-MEN / CAPCOM	399

JEUX SATURN D'OCCASIONS

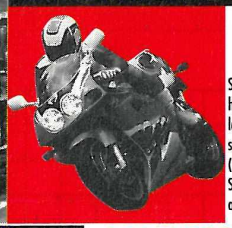
ASTAL (JAP)	249
CLOCKWORK KNIGHT	199
DAYTONA USA	299
PANZER DRAGON (JAP)	249
SHINOBI (JAP)	269
VIRTUA FIGHTER	169



VIRTUA FIGHTER 2
SATURN TEL

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603

LIVRAISON COURSE EXPRESS



Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686
CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client |_|_|_|_|_|

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)			CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Expire le ...../.....

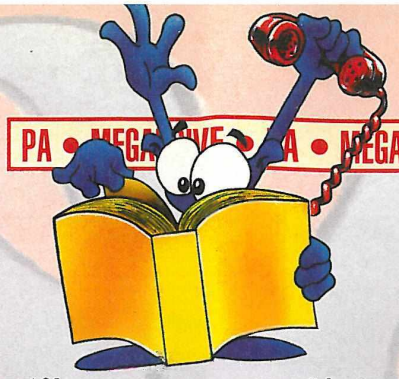
Signature :

ME 01/96

LIVRAISON 24H CHRONO

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex



PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR

Département 59

Vds jeux sur MD Quackshot, Raiden, Trad Tiger Heli Hell Fire Mighc ano Mag c es Wat : 100F à 150F, jeux GG 100F. Vds Mega Force N°4 à 40. Ecrire à GONZALES Thierry, 23 rue Mexico, 59000 LILLE.

Département 60

Vds MD + 2 manettes + 1 manette Arcade + 1 malette + 9 jeux (Virtua Racing, Lion King, Urban Strike...) TBE : 1200F à déb. Appeler Romain au 44 60 53 97 le week-end ou laisser message.

Département 64

Vds MD 2 + 2 manettes + 3 jeux dont F1, coffret de rangement : 1300F à déb. Téléphoner à Rémi au 59 32 02 40 ou écrire à Rémi BASCAULES, 4 rue du 8 Mai 1945, 64140 BILLERE.

Département 67

Vds MD et M-CD avec 25 jeux dont 5 pour M-CD et 20 pour MD, prix : 3500F, fournis avec 2 man. dont 1 à 6 boutons. Ecrire à BLOCH Raphaël, 16 Av. du Général de Gaulle à STRASBOURG. Téléphoner entre 18H et 20H au 88 60 04 86.

Vends Mig 29 : 180F, Sonic 1 : 120F ou possibilité d'échange. Tél. à Nicolas après 17H30 au 88 60 43 26.

Département 69

Vds MD 2 + 2 man. + 7 jx (Wimbledon, FIFA 95, Rugby 95, le tout moins d'un an état neuf, exp. gratuite dans toute la France, prix : 1500F. Tél. au 72 75 95 58.

Vds Dragon + Micro Machines 2 + Lemmings 2, prix : 500F ou 200F l'un. Tél. à Cédric au 72 74 97 26.

Vds MD, 2 man., 13 jx (Cool Spot, Pit Fighter, TIny Toons, Aladdin, Flash Back, Zool, Street Racer, Dragon...) prix 1500F. Tél. Nicolas au 72 45 91 31.

Département 72

Vds MD 2, 2 manettes (1 à 6 boutons) + 3 jeux + bouquins astuces, le tout : 700F (+30F de port). Ecrire à BELLESSORT Christophe, N°294 Rue aux Cordiers, 72600 MAMERS.

Département 75

Vds MD + 2 man. + 13 jeux + adapt. jap., le tout en TBE : 1200F. Tél. à Hervé au 40 35 95 79.

Vds MD2 + 32 X + Knuckles Chaotix + Sonic + Flashback + 2 manettes + notices et boîtes : 1200F. Tél. au 43 47 29 31.

Département 77

Vds jeux MD (FIFA Soccer, FIFA 95, NBA JAM, NHL 94, DBZ, Brutal, Jurassic Park (de 100F à 240F). Tél. après 18H au 64 04 95 81 ou écrire à PERRIN Romain, 24 Rue du Monteel, 77510 MONDEVILLIERS.

Département 78

Vds jeux MD entre 100F et 250F dont Shaq-Fu, Jungle Strike, Daviscup... Téléphoner à Jean-Paul au 30 90 19 39 (répondeur).

Vds SF2', Eternal Champions et Mortal Kombat, jeu entre 100F et 150F. Téléphoner à Frédéric après 18H au 39 74 91 43.

Vends jeux MD FIFA Soccer : 150F. Téléphoner à Didier ou Guillaume au 39 54 50 68.

Département 83

Vends Total Football : 150F, FIFA 96 : 200F, Light Crusader : 200F, Stargate, Tiny Toon, Desert Demolition : 150F pièce, All Star, Pagemaster, Bubsy 2, Asterix, Pouvoirs de Dieux : 100F pièce. Téléphoner à Charles au 94 23 65 33.

Département 84

Vends jeux MD et GG ou échange contre jeux de rôle (Shining Force, PS3...). Téléphoner à Simon après 18H au 90 34 36 72.

Département 85

Vds jeux MD NBA, MK, P. Sampras, Turtles... prix maxi 130F + Daytona USA : 200F. Tél. aux HR : 51 38 60 21.

Vds MD + M-CD II + 3 pads + env. 18 jeux (DBZ, Final Fight CD, Olympic Gold...) prix à déb. Téléphoner à Olivier au 51 68 62 57.

Département 91

Vds Sonic and K. : 230F, Sonic 3 ; 150F, Sonic 2 : 90F. Vds K7 DBZ n°7 et n°8 : Browly, n°9, n°11 : 100F l'une. Vds aussi mangas DBZ en couleur 50F et noir et blanc : 20F à 30F l'un. Tél. au 60 16 14 65.

Vds câble reliant consoles sur écran Amstrad, Amiga, Atari, prix : 105F port compris. Tél. au 69 89 28 98.

Département 92

Vds MD + 7 jeux (Virtua Racing, Super Street Fighter, Flashback, Micro Machine 2...) + MS + 7 jeux : 1000F (TBE), GG + 2 jeux (Columns, Space Harrier) : 500F (neuf). Tél. à Stéphane au 46 57 29 08.

Département 93

Vds jeux MD + 3 man. + 17 jeux de 100F à 150F Flashback, Street Fighter, World of Illusion...). Tél. après 19H au 48 02 02 94 ou écrire à GROUSSET Stéphane, 23 rue Juleguesde, 93140 BONDY.

Vds MD 2 TBE + 3 jeux Aladdin, Golden Axe, Batman Returns + 2 pads : 700F. Tél. au 48 46 61 21.

Département 94

Vds MD + 2 pads + 7 jeux (FIFA 95, NBA Live 95, Rugby 95, Samouraï Shodown... prix : 1500F. Tél. à Sébastien au 45 47 43 41.

Vds MD 2 + 3 manettes + 7 jeux + 1 adapt. universel + synthetiseur Yamaha, prix : 1200F. Tél. à Sylvain après 19H au 48 72 83 00.

Vends MEGADRIVE + 2 pads : 500F + 17 jeux de 50F à 250F (Street of Rage 3, Pete Sampras Tennis, FIFA 95, le Roi Lion, James Pond 3...). Téléphoner après 18H au 46 78 75 28.

Département 95

Vds MD 1 manette + 6 jeux (Chakan, KO Box, Thunder Force II) prix : 1000F. Contacter Romain : 39 31 20 39.

Vds MD 2 + 32X + 2 man. 6 boutons + 3 jeux 32X (Doom, Star Wars, Virtua Racing de Luxe) + 2 jeux MD, prix : 1800F. Ecrire à BRISEVIN Sébastien, 2 Rue Alfred de Vigny, 95370 MONTIGNY LES CORMEILLES.

Vds jeux MD Arnold Palmer Tournament Golf, Batman Return, Street of Rage 2, MK, SF2'... recherche jeux de sport. Tél. après 18H au 39 87 43 92.

Vds MD + 11 jeux avec boîtes et notices dont WB 5, Street Fighter, Cool Spot + 3 pads dont 2 à 6 boutons : 1500F + 100F frais de port au lieu de 3500F. Contacter Yoann après 18H30 au 39 35 26 28.

Vds MD bon état avec 3 jeux Le Roi Lion, Sonic Spindball, Zero Tolerance, 2 manettes, prix à déb. : 1000F. Tél. au 39 61 03 58.

★ SATURN ★

ACHAT

Département 93

Ach. Saturn ou PSX + 1 jeu ou sans : 1800F environ ou vds SNIN + 2 pads + 2 jeux (Aladdin, DKC : 550F) et vds l'ensemble + 1100F contre Saturn ou PSX. Téléphoner au 43 32 52 85.

CONTACT

Département 02

Ech. sur Saturn fra. Daytona USA VS Panzer, Dragoon ou Virtua Fighter Remix. Ech. aussi sur PSX fra., Tohshinden VS Tekken ou DBZ ou Ridge Racer ou Rayman. Tél. à Stef. au 23 58 51 63.

Département 06

Ech. jeu sur Saturn, MD, M-CD, SNIN, Sony. Recherche contacts pour les mangas. Tél. à partir de 19H sauf lundi au 93 44 99 87.

VENTE

Vds sur Saturn Panzer Dragoon et Virtua Fighter. Tél. à Mathieu 93 73 01 38.

Département 59

Vds Virtua Fighter Saturn : 130F et jeux GG (MK2, FF Special, Sonic 4, Donald 2) prix : 130F à 150F, frais de port sont compris. Tél. à Cédric aux HR : 27 66 15 23.

Vds ou éch. jeux Saturn fra. Virtua Hydlide : 300F, Peeble Beach Golf : 260F, Panzer Dragon : 300F, Bug ! : 290F, Clock Work Knight : 220F, Virtua Fighter : 170F. Tél. au 28 64 56 62.

Département 61

Vds jeux eur. Bug : 350F, Rayman : 300F, Panzer Dragoon : 300F, Virtua Fighter : 170F, échange possible. Tél. à Franck au 33 83 74 20.

Département 62

Vds jeux Saturn jap. (P. Dragon VF) : 200F et 190F, TV Philipps 44cm, 17 mois : 2100F, lect. DCC Phil. 600, 7 mois, garantie : 1700F, Equalizer EQS15 marants, gte 5 ans : 1600F. Tél. au 21 34 87 36.

Vds jeux Saturn fra. Peeble Beach Golf : 200F, Clocwork Knight : 200F, Virtua Fighter : 150F. Tél. après 18H au 21 41 30 19.

Département 66

Vds Sega Saturn version française + Virtua Fighter neuve jamais servi non déballée. Tél. : 68 54 57 96.

Département 76

Vds ou éch. jeux Saturn (jap./us) Gran Chaser, Golden Axe, Wings Arms, Deadalus... Cherche Arcade Racer. Tél. à David après 18H au 35 86 26 97.

Département 88

Vds jx fra. Daytona USA : 240F, Clockwork Knight : 180F, Virtua Stick : 170F. Tél. à Olivier ap. 18H : 29 65 81 63.

Département 91

Vds sur Saturn Virtua Fighters : 100F, possibilité de vente sur PARIS. Tél. au 60 75 46 13.

Département 93

Vds sur Saturn Victory Goal : 250F et Virtua Fighter : 150F. Ach. sur GG NBA JAM TE et autres nouveautés à prix intéressants. Tél. à Cédric ap. 18H au 48 95 28 69.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. •

• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ★ MEGADRIVE ★ ★ MEGA-CD ★ ★ GAME GEAR ★ ★ MASTER SYSTEM ★ ★ SATURN ★ ★ 32 X ★

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 46

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

NOUVEAU NUMERO MOINS CHER

DES ASTUCES

Des milliers d'astuces renouvelées toutes les semaines !

DES SOLUCES

Les solutions complètes des plus grands jeux sur consoles.

DES CODES

Pour l'Action Replay et la Game Genie. La plus grosse banque de codes au monde.

Découvre la ligne officielle MEGA force

en téléphonant au n°1 des astuces

36.69.77.06

COMPOSE CE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE SANS INDICATIF ET 24 HEURES SUR 24.

Édité par TÉOFIL - 2,23 francs la minute

SOYEZ VAINQUEURS PAR K.O.

COUPS ET BLESSURES 100 POUR SANG

EN VENTE ACTUELLEMENT CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX